AMIGA - ST - CD ROM - PC - MAC - CDI - CONSOLES

joystick NUMERO 35

JOYSTICK N°35 - 25F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

TESTS

SHADOW OF THE COMET - THE CHAOS ENGINE
WING COMMANDER - DARKSEED
DUNE 2 - SPACE QUEST V

La qualité avant tout

DÉJÀ 3 NOUVELLES MACHINES CETTE ANNÉE



MATSUSHITA - PIONEER - MEGA PC



CURSE OF ENCHANTIA

La soluce intégrale écran par écran.

EXCLUSIF

La réalité virtuelle
Imagina 93

Henri Legoy a vu les jeux de demain.

Les nouveautés du plus grand salon du monde :

LAS VEGAS LES DÉS SONT JETÉS

La Micro fait très fort !

PRINCE OF PERSIA 2
MANIAC MANSION 2
KYRANDIA 2, Etc...



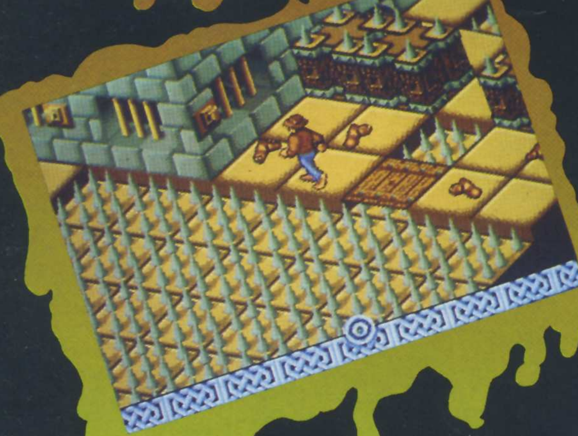
N° 35 ○ FÉVRIER 1993 ○ 25 F ○ BELGIQUE : 183 FB ○ LUXEMBOURG : 175 FL ○ SUISSE : 7,50 FS

LES MONSTRES LES PLUS CELEBRES DE L'HISTOIRE DU CINEMA VONT FAIRE TREMBLER VOS MICROS









Vous êtes pris au piège dans un manoir gigantesque peuplé par les MONSTRES UNIVERSAL: DRACULA, LA MOMIE, L'HOMME LOUP, FRANKENSTEIN, LA CREATURE DU LAGON NOIR....Ils sèment la terreur sur leur passage. Dans ce jeu d'aventure-action passionnant, vous devez vous échapper du manoir. Pour cela, il vous faudra capturer chacun des MONSTRES. Vous devrez parcourir des centaines de salles à la recherche d'objets, éviter les pièges diaboliqlues et les attaques des MONSTRES. UNIVERSAL MONSTERS vous fera passer des heures de suspense.





OCEAN SOFTWARE, 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS,
TEL: [1] 40539286 FAX: 42279573


OFFICIAL
TM

sommaire

JOYSTICK N° 35 • FEVRIER 1993

EDITO

Ce début d'année est pour le moins fiévreux. On revient du CES, et comme vous allez le constater en lisant ce numéro, il y a un paquet de nouveautés. Et aussi un paquet de changements dans le PILF (paysage info-ludique français): le ST a disparu de la scène, l'Amiga se contente des adaptations, le PC navigue sur la mer de la gloire avec le vent de la réussite dans le dos, et le Mac commence tout juste à tirer son épingle du jeu. Sans compter les nouvelles machines: deux étaient présentées là-bas, deux consoles qu'on chronique quelques pages plus loin. Et le nouvel Amstrad, qui n'est autre qu'un PC avec une Megadrive intégrée...
Comme on ne peut décemment pas regarder le monde changer sans y mettre notre grain de sel, on change aussi. Vous vous souvenez qu'on vous a dit qu'on ne mettrait JAMAIS de disquette dans Joystick, quoi qu'il arrive, quelles que soient les circonstances, même sous la torture, juré craché si je mens je vais en enfer? Eh bien, autant pour nous. On s'était trompés. C'est "sachet-dégustation de soupe poireaux-pommes de terre déshydraté", qu'on voulait dire, pas "disquette". Forcément, ça se ressem-ble, alors on a confondu.
Etant donc revenus sur nos dires, à partir du mois prochain, on vous donne une disquette avec le magazine, plus une énorme méga-surprise. Et vous savez qu'on n'a pas l'habitude d'annoncer des méga-surprises pour rien, si vous nous suivez depuis longtemps. Par exemple, si on voulait mettre un sachet de soupe poireaux-pommes de terre, on dirait tout juste: "une petite surprise". Là, c'est une méga-surprise. En plus de la disquette.
Qui fonctionnera sur PC, Amiga et ST, à propos.
Au fait, vous écoutez l'émission de Joystick sur RTL, tous les mardi à 19h30? Si c'est le cas, vous connaissez peut-être déjà l'opération "Hostos du cœur", qu'on a monté un peu en hommage à Coluche et un peu pour aider les gamins atteints de maladies graves. Tout est expliqué en page 59, mais en gros, on a tous chez nous des jeux auxquels on ne joue plus parce qu'on les a finis, ou des consoles qu'on n'utilise plus parce qu'on en a une plus récente. Ce serait sympa de les envoyer à l'Hopital Necker, qui se chargera de les redistribuer. Et comme ça, si vous tombez malade, vous retrouverez peut-être votre bonne vieille console. On plaisante, mais c'est vrai que si vous vous cassez une jambe aux sports d'hiver et qu'à l'hôpital il y a des consoles pour tuer le temps, vous trouverez ça sympa, non? Alors envoyez la marchandise!
Si vous choisissez d'aller en vacances au soleil plutôt qu'aux Sports d'hiver, pensez à venir faire un tour au Festival International des Jeux, du 13 au 20 février, où Joystick sera dignement représenté. Pour les renseignements: Palais des festivals, La croisette, 06400 Cannes, tel: 16-93 39 01 01. C'est bien, et on s'y casse rarement la jambe.
Promis on le mettra dans le prochain numéro.
Rendez-vous le mois prochain. Méga-surprise. Disquette. Pas oublier.

INDEX DES ANNONCEURS

courrier

Cher Joystick,
Je me suis décidé à vous écrire pour vous demander:
1. Si vous aviez une certaine somme d'argent bien précise à votre disposition: prendriez-vous un PC 386 25 MHz SVGA ou un PC 386 33 MHz VGA?
2. Toutes mes excuses pour mon inculture, mais que signifie "mémoire de 2 Mo extensible par SIMMs de 1 ou 4 Mo (8 slots), ou encore "2 Mo de RAM extensible à 8"?
3. Dans un PC, à quoi sert la mémoire de la question précédente? Et quelles sont les répercussions sur les jeux en général et sur "Alone in the Dark" en particulier si l'on augmente cette mémoire?
4. A combien de MHz est cadencé un Falcon?
Sébastien Potet (La Rochelle)

Salut Sébastien,
1. Ça, pour être bizarre, c'est une question bizarre. Je me trompe peut-être, mais je pensais que des configurations en VGA, ça n'existait plus. En consultant les publicités passées par des revendeurs PC, je ne vois plus que des matériels livrés avec écran et carte SVGA. Très franchement, la différence de prix est si minime (de l'ordre de 300 francs, pour un matos coûtant 7000 à 8000 balles, ça n'est pas grand-chose) qu'il serait dommage de passer à côté. C'est donc volontairement que je ne réponds pas bien à ta question: prends un 386-33 SVGA, consulte les pubs, fais jouer la concurrence, compare les prix, tu tomberas forcément sur des offres sympas. Cela étant dit, il faut savoir que les jeux tournant SVGA (exemples: 7th Guest, Links, Cars and Driver, et, plus récemment, Patriot) s'adaptent aussi au VGA.
3. Dans un ordinateur, on distingue trois types de mémoires: la mémoire morte (en anglais, la ROM, pour Read Only Memory), la mémoire vive (en anglais, la RAM, pour Random Access Memory) et la mémoire de masse . Il y a aussi la mémoire-cache, mais on la laisse de côté, si je me mets à en parler à quelqu'un qui ne connait pas encore la RAM, il va rougir, gonfler, exploser et s'éparpiller un peu partout, un vrai bordel.
La mémoire de masse, c'est une mémoire extérieure au système, c'est un support complètement étranger à l'ordinateur: une disquette, un disque dur, un streamer, un disque amovible, etc. Tu y stockes ce que tu veux, des programmes, des images, des sons, des textes: tu relis les données autant de fois que tu veux, elles sont écrites sur le support, n'importe quel ordinateur du même modèle que le tien peut les exploiter. L'inconvénient de ce type de mémoire par rapport aux autres, c'est que les accès en lecture ou en écriture sont beaucoup plus lents. L'avantage, c'est qu'il te permet de conserver ton travail pour des utilisations ultérieures.
La ROM, c'est la mémoire réservée au constructeur du matériel: il y place son système, ses programmes intégrés, ses jeux de caractères, son interface-utilisateur, ses ressources, etc. Quand tu l'allumes, ton ordinateur va lancer les programmes qu'il a en ROM. En tant que simple utilisateur, tu ne peux pas modifier ce qui est en ROM, tu ne peux rien ajouter ou retirer, c'est pourquoi on l'appelle "Read Only Memory" (mémoire à accès en lecture uniquement).
Ça n'est pas le cas de la RAM, à propos de laquelle il faut retenir deux choses: tu peux modifier les données qui y sont stockées, et ces données sont perdues dès que tu mets l'ordinateur hors tension. Quand tu charges un programme à partir d'une disquette, il va avoir besoin d'une partie de la RAM pour pouvoir se lancer, il va y stocker des données qui lui sont indispensables. Toutefois, s'il n'y a pas assez de RAM, il les charge à partir de la disquette à chaque fois qu'il en a besoin. Prenons l'exemple d'un jeu comportant un écran de sélection (avec des options comme "jouer", "joystick/souris", "un joueur/deux joueurs", "musique oui/non"). Cet écran va s'afficher au tout début, dès que le jeu se lancera, mais aussi à chaque fin de partie. Si l'ordinateur a assez de RAM, il va stocker cet écran en RAM une fois pour toutes. Dans le cas contraire, il devra le charger à partir de la disquette à chaque fois qu'il aura besoin de l'afficher, ce qui est beaucoup beaucoup plus lent.
Mini-conclusion: plus tu as de RAM, et plus ton ordinateur est confortable. Il n'est pas plus RAPIDE; il est plus CONFORTABLE. La RAM n'a rien à voir avec la vitesse de l'ordinateur.
2. La RAM se présente sous forme de petits composants électroniques aussi appelés "chips" chez les anglophones. On peut regrouper ces chips, auquel cas ça devient une "barrette RAM", on en regroupe plus ou moins, ça va de 256 Ko à 16 Mo voire beaucoup plus sur les gros systèmes. Il y a plusieurs standards, mais celui qui est le plus répandu dans les machines dédiées au grand-public, c'est effectivement le standard SIMM (Single In line Memory Module). Dans un ordinateur, il y a des emplacements destinés à recevoir de telles barrettes.
Le PC dont tu parles est vendu avec une configuration de base de 2 Mo de RAM. En général, les barrettes SIMM doivent être ajoutées ou retirées par lots de 4. On en déduit que ce PC est équipé de 8 (2x4) barrettes SIMM de 256 Ko chacune. Pour augmenter la RAM (on dit plutôt "l'étendre"), on peut remplacer les 8 barrettes, ou bien 4 seulement. Mettons qu'on vire ces 4 barrettes, allez. Cela implique qu'il reste 4 slots-mémoire vides, n'est-ce-pas, et 4 occupés, soit 4 x 256, donc 1 Mo. On peut alors y rajouter 4 autres barrettes de 1 Mo (total: 1 + 4, donc 5 Mo), de 4 Mo (1 + 16: 17 Mo). Bien entendu, on peut aussi retirer ces 4 barrettes de 256 Ko pour les remplacer par des 4 Mo, ce qui nous donne du 32 Mo maximum (8 x 4).
4. Pour le moment, le Falcon n'est cadencé à rien du tout, il n'est toujours pas sorti. Mais, théoriquement, son microprocesseur est un 68030 cadencé à 16 MHz.

Salut Joy,
Pouvez-vous me donner la liste des films de cinéma ayant été adaptés sur micro-ordinateurs?
Philippe Grangier (Paris)

Oui, bien entendu. Il y en a approximativement 32768, sauf erreur. Tu viens nous offrir un coup à boire, et on te dit tout ça, ok? D'ici là, si tu es un programmeur cherchant un titre à adapter, je t'en prie, voici trois-quatre idées, pioche dedans: Brazil, Orange Mécanique (un film tzarrible que ces viokchos vecks d'éditeurs n'ont jamais pensé à convertir, ô mes frères), Les Valseuses, la série ZAZ des "Y a-t-il un...".

L'achat d'un CD-Rom pour mon compatible me tente, mais la question de la sortie sonore reste pour moi sans réponse. Je laisse de côté la lecture du CD audio qui relève du gadget pour évoquer l'utilisation des sons qui accompagnent par exemple les jeux sortant sur ce nouveau support. Avec un équipement du type Sound Blaster Pro, je crois que c'est très facile puisque le CD Creative Labs est piloté par la carte et que la sortie son se fait via celle-ci. En revanche, étant équipé d'une Sound Blaster 2.0, je ne dispose pas de l'interface CD et il me faut donc m'orienter vers un CD à carte d'interface propriétaire. Comment se fera alors la

sortie son? A priori, je voyais le CD Rom comme une sorte de disque dur de grande capacité (et de grande lenteur!) et la solution me paraissait évidente: les effets sonores sont chargés en RAM puis exploités en sortie par différentes cartes son (AdLib, Sound Blaster, Roland...) comme pour les softs actuels, mais est-ce bien exact? De la consultation de certains articles, je retire en effet que les lecteurs internes de CD Rom comportent généralement une sortie audio en façade et une sortie hi-fi sur la face arrière. Deux questions me viennent alors. Si la sortie son se fait directement à partir du CD, quid de la synchronisation avec l'action, c'est à dire avec le code éxécutable qui, par définition, est en RAM? Puis-je envisager de connecter une des sorties sonores du CD Rom sur les enceintes utilisées pour ma Sound Blaster?
Philippe Deschamps (Nanterre)

La toute première solution, ce serait effectivement d'acheter le CD destiné à la carte Sound Blaster. Il n'y aura alors strictement aucun problème, dans la mesure où le CD sera directement relié à la carte, les sorties sonores se feront les doigts dans le nez.
Pour reprendre l'exemple des jeux sur CD, il y a deux types de musiques. Ou bien ce sont des fichiers informatiques, des fichiers binaires, et ils seront traités par la carte (et ça ne pose pas de problème, là non plus), ou bien ce sont carrément des pistes spéciales du support, reconnues par le lecteur comme des pistes audio que le CD pourra jouer directement mais qu'il lui sera impossible de transférer dans la RAM du PC, il lui faudra les lire à chaque fois. Résumons-nous: on a un problème avec les lecteurs CD non Sound Blaster et les pistes audio des CD. Bon. Alors, pour y remédier, c'est juste un peu compliqué, il y a deux possibilités.
La première, c'est le cas où ton lecteur CD est interne. Il faut alors relier la prise AUX du CD aux pins prévus pour le CD sur la carte Soundblaster. Normalement, le câble adéquat est vendu avec le CD. Après un rapide sondage dans les locaux de Joy, en réalité, ça n'est pas vraiment le cas, certaines revendeurs refilent le CD sans ce câble. C'est que c'est une enflure de revendeur, il faut aller lui donner des coups sur la tête.
Deuxième cas, le lecteur est externe. Là, ça devient embêtant, il faut que tu relies la prise Phones du CD à la prise AUX de la carte. C'est très beau, tu as un câble qui sort du CD-Rom et qui rentre dans la machine, c'est magnifique. Cela dit, tu peux aussi brancher des haut-parleurs sur le CD, mais ça te fera quatre enceintes en tout, avec celles de la Sound Blaster, c'est un choix.
En ce qui concerne la synchronisation des musiques, c'est très facile avec les fichiers binaires dont je parlais une trentaine de lignes plus haut, le programme les joue pendant qu'il charge des données sur le CD. Dans le cas des pistes audio, par contre, c'est moins joli, puisque comme le CD est obligé de les lire pour les jouer, il doit les interrompre quand il charge d'autres données sur le CD.

Salut à tous,
1. Où peut-on trouver votre superbe album PANONO?
2. Etant possesseur d'ordinateurs et de consoles, votre rubrique consoles est parfaitement suffisante.
3. Allez-vous enfin faire une émission télévisée sur les jeux vidéo?
4. Une version du GfA serait en fin de développement sur Falcon, ainsi qu'une carte accélératrice d'un 68030 à 48 MHz.
S.Hanguehard

1. Finalement, pour des raisons un peu spéciales, cet album Panono et les autocollants qui l'accompagnent ne sont pas disponibles en kiosque, mais, ça va te paraître curieux, chez les boulangers. Pour te le procurer, il faut donc te rendre chez ton boulanger. Attention toutefois, il existe plusieurs réseaux de distribution chez les boulangers, nous avons choisi le plus important (Zan, Miches, Pelotes d'Hyères). Si ton boulanger ne l'a pas, c'est qu'il ne fait pas partie de ce réseau, il faudra aller en voir un autre.
2. Super.
3. La télé, figure-toi qu'on essaie d'y entrer. Mais malheureusement, ça ne marche pas, Joy n'a pas l'air de rentrer dans le moule de ce qui doit se faire à la télé. On a pas les cravates qu'il faut, on a pas le balai dans le cul, on a nos idées à nous, nos projets, nos gags, nos petites exigences, que voulez-vous, et ça ne colle pas avec ce que veulent les chaînes. Tant pis, hein. Si c'est pour faire une émission chiante comme la pluie et dont tout le monde se moquerait, non merci.
4. Super. Nous, on avait eu des infos différentes, selon lesquelles le Falcon et Atari plus généralement n'intéressaient absolument pas Becker Text (l'éditeur du GfA). Mais bon, ils ont peut-être changé d'avis. Quant à la carte, moi j'en développe une de 67 MHz dans mon garage, j'te bats.

Hello, j'achète le mag depuis peu, et j'ai remarqué quelque chose: le mag est hyper gros et est imprimé sur feuilles de papier non recyclées. Alors, pensez aux arbres, pensez aux indiens et faites imprimer le mag sur papier recyclé. J'entends déjà la réponse, "le papier recyclé coûte cher, on n'a pas assez de blé". Ok, vous n'avez qu'à retirer quelques pages du mag, réduire à 250 pages ou quelque chose comme ça. Un petit salut à Lord Casque Noir, dont je trouve le pseudo tout à fait cool.
Alexis Stoffels (Bruxelles)

D'abord, Lord Casque Noir, c'est nul. C'est vraiment très nul. Beuark. Je vomis. Ensuite, tu as raison, on fait un gros canard en bouffant plein de forêt tout plein. Mais je vais te dire un truc: on s'en contrefout. La forêt, elle peut bien disparaître, et les indiens d'Amazonie avec, on s'en moque, ça ne nous concerne pas. Qu'est-ce-qu'ils ont fait de si bien que ça, tes indiens? Ils ont inventé quelque chose? Ils ont écrit de bons gros livres (en bouffant du papier)? Ils ont peint de jolis tableaux très beaux? Macache, nib, rien de tout cela, ils sont inexistants, ils ne servent à rien, ils fument des trucs bizarres et ils ont réduit les têtes de missionnaires qui venaient tout spécialement pour eux, qui se sont donnés la peine de faire des milliers de kilomètres rien que pour les civiliser, et voilà comment ils ont été récompensés, la tête, hop, ni une ni deux, que je te transforme en Playmobil pour faire rire les gamins de ma tribu. Alors merci bien, ils peuvent bien crever, tes copains les indiens, on ne lèvera pas le petit doigt, ça ne nous fait ni chaud ni froid. Le papier recyclé, c'est pas seulement cher, c'est moche. C'est pourri, comme papier, tu imprimes un truc dessus et ça bave partout, ce ne sont plus des photos que tu as, ce sont des tableaux de Van Gogh. Regarde notre beau papier, il est gros, il est brillant, c'est doux, il glisse, tu mets le doigt dessus, tu es à Holiday on Ice, et tu veux nous refourguer ton papier rapeux même pas blanc, tu n'es pas un peu malade, non? Tu ne veux pas nous empêcher de boire des coups et nous obliger à bouffer macro-biotique, aussi, tant que tu y es? Un conseil, vieux, il faut que tu éteignes ton ordinateur et ta télé, ils sont en train de réchauffer l'atmosphère. Sans compter que l'électricité, ça vient d'une saloperie de centrale nucléaire (bigre) ou thermique (qui réchauffe elle aussi l'atmosphère). Autre exemple: si tu as un PC, j'ai le plaisir de t'apprendre (ou de te rappeler) qu'il comporte une méchante pile au mercure, et que, le mercure, c'est un truc très compliqué à dégrader, et que ça provoque des maladies très graves (tu te rappelles, des gosses-boules-de-chewing-gum, il y a 25 ans, au Japon?). Ah bé oui, mon ami, quand on a des principes, il faut aller jusqu'au bout...

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ATARI ST/STE - AMIGA

THE DREAM TEAM
249/249F
+ WWF Wrestlermania + The Simpsons
+ Terminator 2

SUPERFIGHTER
249/249F
+ WWF Wrestlermania + Final Fight
+ Pitfighter

PSYCHO'S SOCCER
275/275F
+ International Soccer Challenge + Kick Off 2
+ World Championship Soccer
+ Manchester Unitted

MANETTES

Manette SPEEDKING	125F
Manette NAVIGATOR	159F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

A -Train	Hired Gun
Addams Family 2	Lemmings 2
Battletoads	MC Donald Land
Chaos Engine	Préhistoric 2
Crusader of Dark Savant	Sleep Walker
Fables and Fiends	Universal Monsters
Gunship 2000	Walker

AUTRES NOUVEAUTES

Alien 3	No Greater Glory
Armourgeddon 2	Nova 9
Bard's Tale Conts. Set	Outlander
Combat Air Patrol	Pacific Islands
Conquest of Longbow	Populous 2 Chall. data disk
Creepers	Prophecy of Shadow
Cytron	Robin Hood (Sierra)
Daemonsgate	Rome
Darkmere	Simpsons.
Free D. Cl	Super Cauldron
Jaguar	Super Hero
KGB	Utopia Twin Pack
Krusty's Fun House	

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, TAPEZ 3615 MICROMANIA

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROMANIA

Air Support	ND/259F	Hook	249/249F	Premier Manager	225/225F
Aquatic Games	299/249F	Indy IV (Action)	225/225F	Risky Woods	225/225F
Black Crypt	ND/225F	Ishar	299/299F	Road Rash	ND/299F
Bunny Bricks	229/229F	Jaguar	ND/225F	Robosports	ND/259F
Castles	249/299F	Joe and Mac	225/225F	Shuttle	275/275F
Castles data disk	ND/149F	L'arme Fatale	249/249F	Sim Earth	ND/349F
Cool World	249/249F	Links	ND/359F	Striker	225/225F
Crazy Cars 3	299/299F	Lord of Rings	ND/225F	Super Tetris	ND/299F
Curse of Enchantia	ND/299F	Monkey Island 2	ND/349F	Superski 2	ND/299F
Doodlebug	225/225F	Nicky Boom	279/279F	The Games Espana	299/299F
Eye of Beholder 2	ND/325F	Pool	225/225F	Ween	299/299F
Global Effect	299/299F	Populous N2 Plus	ND/325F	Wizzkid	225/225F
Gobliins 2	299/299F	Powermonger Data Disk	119F/ND		

TOP 20 ST/AMIGA

Street Fighter 2	249/249F	Transarctica	299/299F
The Manager	275/275F	D Day	ND/369F
Sensible Soccer N2	225/225F	Best of Best Karaté	269/269F
Legends of Valour	275/275F	Zool	ND/225F
Wing Commander	ND/299F	Project X	ND/225F
Indy IV (Aventure)	ND/325F	WWF N2	249/249F
Flashback	299/279F	EPIC	249/249F
Civilization	ND/299F	Fire and Ice	225/225F
Grand Prix (Microprose)	299/299F	Dominium	299/299F
Pinball Fantasies	ND/275F	Shadow of Beast 3	ND/275F

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine

PC COMPATIBLE

NOUVEAU **THE DREAM TEAM**
299F
+ WWF Wrestlermania + The Simpsons
+ Terminator 2

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Addams Family 2
Battletoads
Betrayal at Krondor
Buzz Aldrin Into Space
Car and Driver
Fables and Fiends
Flashback
Lemmings 2
MC Donald Land
Nigel Mansel
Sleep Walker
Space Quest 5
The Legacy
Ultima VII Part 2 Serpent Isle
V For Victory 2

MANETTES

TOPSTAR SV 227	289F
QUICKJOY SV 202	175F
CARTE SV 202	149F
QJOY SV 202 + CARTE	299F

AUTRES NOUVEAUTES

Amazon	Pacific Islands
Battlechess 4000	Pinball/Take Break
Carmen USA De Luxe	Populous 2
Carrier at War	Prehistoric 2
Creepers	Putt Putt
Daemonsgate	Reach for the Skies
Darkmere	Screen Saver
Daughter of Serpent	Street Fighter 2
Dogs Of War	Strike Com. Speech
Hired Gun	Acc
Incredible Machine	Strike Commander
Island of Brain	Universal Monsters
John Madden 2	Worldtris (français)
L'Arme Fatale	X Wing

TOP 20 PC COMPATIBLE

Comanche	389 F	Inca	399 F
Grand Prix (Microprose)	395 F	Civilisation	349 F
Crusader of Dark Savant	399 F	AV8B Harrier Jump Jet	425 F
The Manager	275 F	Aces Mission Disk	225 F
King Quest VI	399 F	Transarctica	299 F
Task Force 1942	425 F	Aces of the Pacific	349 F
Laura Bow 2	349 F	Quest for Glory 3	349 F
F15 Strike Eagle N3	395 F	Ultima Underworld	349 F
Legends of Valour	359 F	Wing Commander 2	349 F
A-Train	349 F	Falcon 3.0	399 F

A.T.A.C	399 F	Dungeon Maséter	299 F
B 17 Fortresse Volante	399 F	Epic	299 F
Best of Best Karaté	299 F	F117A NightHawk	399 F
Birds of Prey	349 F	Falcon Miss Disk 1	225 F
Bunny Bricks	229 F	Forge of Virtue	175 F
Captive 1.1	299 F	Gobliins 2	349 F
Castles 2	349 F	Grand Prix Unlimited	299 F
Castles Data Disk	149 F	Gunship 2000 Scén.Disk	225 F
Cool World	295 F	Harpoon	399 F
Crazy Cars 3	299 F	Heroes of the 357Th	299 F
Curse of Enchantia	299 F	Hook	349 F
D Day	369 F	Inca Speech Disc	249 F
Dark Queen of Krynn	299 F	Indy IV (Action)	275 F
Dominium	329 F	Indy IV (Aventure)	325 F

Ishar	299 F	Robosports	299 F
Jetfighter 2 + Mis Disc	475 F	Rome	349 F
KGB	325 F	Sherlock Holmes	375 F
Links Mauna Kea Course	229 F	Sim Ant PCW	299 F
Links Pro	399 F	Sim Earth PCW	345 F
Lord of the Rings 2	369 F	Sim Life	375 F
Lure of Tempress	299 F	Super Cauldron	299 F
Monkey Island 2	299 F	Super Tetris	349 F
Moonstone	275 F	The Games Espana 92	375 F
Nicky Boom	299 F	The Seige	275 F
Pacific War	375 F	the Summoning	325 F
Powermonger	349 F	Theater of War	325 F
Prophecy of Shadow	329 F	Ultima VII	349 F
Rampart	299 F	V for Victory	325 F
Red Baron Miss.Disk	225 F	Ween	349 F
Rex Nebular	399 F	WWF N2	299 F
Risky Woods	275 F		
Robocop 3	299 F		

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

SPECIAL VACANCES

Des promotions d'enfer pour SUPER NINTENDO MEGADRIVE, GAMEBOY GAMEGEAR, MASTER SYSTEM PC COMPATIBLES ATARI ST, AMIGA



MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, TAPEZ 3615 MICROMANIA



Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons*

* Sauf sur les Consoles
* Remise différée.

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00** - Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

LES NOUVEAUTES D'ABORD

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

J 19 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26 F**) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*)
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

HIRO Communication

LES NEWS

TRIATHLON CANNOIS DU RÔLE

A l'occasion du 7ème Festival International des Jeux de Cannes dont nous vous avions parlé le mois dernier, le club Les Trois Cercles organise les 13 et 14 février le 6ème Triathlon Cannois du Rôle, avec des parties d'AD&D, Cthulhu/Chill et Buck Rogers, puis deux championnats de Formule Dés et Space Crusade. Renseignements: 93 48 14 76, demandez Florent..

LES JEUX VIDEO RENDENT SUSCEPTIBLE

Un californien de 43 ans, Lynwood Drake, a tué six personnes, dont trois dans une salle de jeux de Morro Bay. Les gérants prenaient un malin plaisir à le virer régulièrement, juste parce qu'il foutait le bordel de temps en temps (il se faisait systématiquement massacrer la gueule à Street Fighter 2), alors, à la fin, il s'est énervé, il est allé chercher son fusil et s'est vengé. Après quoi il s'est dit que c'est pas tous les jours la fête, et il a profité de l'occasion pour flinguer le propriétaire de son précédent logement et puis, tant que j'y suis, pour prendre une femme en otage. Et puis il s'est suicidé. J'aurais une salle de jeux, je flipperais ma race, comme vous dites, vous les jeunes.

L'ENFER

Sybex annonce la parution du livre "l'Enfer du Jeu". Contrairement à ce que le titre pourrait laisser penser, il



ne s'agit pas d'une virulente critique sur le jeu en général, mais d'un guide proposant, sur près de 300 pages, les jeux de l'univers PC. Au menu, les jeux anciens ayant marqué leur époque, les jeux complexes, mais aussi un glossaire informatique/français. Illustré de copies d'écran en noir et blanc, le livre présente près de 250 jeux.

VIVA LAS VEGAS

Il semblerait que nous ayons participé au dernier CES de Las Vegas de l'histoire de l'humanité. En effet, d'après une dizaine de voyants consultés par le magazine américain National Enquirer, Las Vegas sera détruite dans le courant de l'année 1993 par un gigantesque tremblement de terre, la cité sera rayée de la surface de la planète. Ça n'est pas tout, ces voyants (parmi les meilleurs au monde) nous annoncent plein d'autres bonnes nouvelles: une tempête dévastera la Floride, la capitale Lima sera frappée de plein fouet par une météorite, Ross Perot (l'ex-candidat milliardaire à la Maison Blanche) commercialisera une voiture électrique (Sinclair fera un arrêt cardiaque), Madonna sera jetée en prison pour avoir skié complètement nue, le Président Clinton se séparera de sa femme, la chanteuse Whitney Houston perdra sa voix en se cassant la bobinette aux sports d'hiver (ça va faire de la peine à Big Boss), et le puissant téléscope Hubble permettra aux terriens de mater comment ça se passe sur une autre planète habitée. C'est vraiment n'importe quoi. Et Strike Commander, ils peuvent pas nous dire quand il sortira?

Avis aux connaisseurs!
Comme la plupart de nos confrères, nous faisons des gravures superbes, nous flashons sans moirage et nous faisons le Matchprint dans la foulée.
Mais nous, nous savons être partenaires et, pour fêter notre premier anniversaire, nous vous offrons le premier Matchprint pour tous vos travaux flashés chez nous en décembre et en janvier.
Si avec tout ça, vous ne passez pas de Bonnes Fêtes de Fin d'Année...



Flashage 1270 2540 & 3386 DPI Service flash week-end & nuit sur rendez-vous
36/38, rue Milton - 75009 Paris

RACCOLAGE

La palme 92 de la pub la plus pute reviendra probablement à l'annonce publiée dans les canards Mac par un flasheur (bonhomme réalisant des films destinés à être envoyés chez l'imprimeur). On y voit cette nana dans un état pas possible, la mèche lancinante et la jupe obsédante, avec l'accroche "Avis aux connaisseurs!". De quoi leur coller un carré blanc, sur leurs films, à ces enfluuuuuures.

LES JEUX VIDEO : L'INTOX (1)

Nintendo et Bandai Angleterre ont été obligés de rajouter des petits autocollants sur les emballages de leurs cartouches, avec une mise en garde contre les risques possibles d'épilepsie photosensible. Ils sont très inquiets, d'autant plus que le gouvernement britannique a ouvert une enquête officielle. Après Noël, les services d'urgence de plusieurs hôpitaux auraient accueilli des jeunes en proie à des crises d'épilepsie, et un jeune garçon en serait mort. Les neurologues estiment que ce ne sont pas forcément des jeunes connus pour être déjà épileptiques qui seraient touchés, mais n'importe quel jeune souffrant de photo-sensibilité et pour lesquels les très nombreux petits éclairs lumineux des écrans seraient dangereux. D'après une association anglaise, il y aurait 350 000 épileptiques en Grande-Bretagne, dont 10 000 seulement photo-sensibles. Au bout du compte, aucune inquiétude, aucun fait nouveau, il faut juste rappeler que les personnes photo-sensibles ne sont pas des gens comme tout le monde, elles ne peuvent pas aller dans les boites de nuit (à cause des stroboscopes), il leur faut faire gaffe en voiture (il y a quelques années, on avait constaté que plusieurs accidents de la route étaient causés à une certaine époque de l'année par la lumière se reflétant sur la sève des arbres qui, à grande vitesse, provoquait aussi un effet stroboscopique), ne pas regarder la télé trop longtemps, etc.

LES JEUX VIDEO : L'INTOX (2)

Après l'Angleterre, ce fut le tour du Japon d'être en proie aux rumeurs sur les jeux vidéo. Le service psychiatrique de l'hôpital de Sendaï au Japon indiquait avoir soigné trois adolescents au cours de l'année 1992, tous atteints de crises d'épilepsie. L'un des psychiatres avait constaté que ces crises étaient provoquées par des séances de jeu trop longues au cours desquelles les victimes étaient devenues trop excitées, "yashi yashi, na mahiro niko, rikan nalaso! namimi okari si sorohita!" (*) alors qu'elles étaient en mauvaise condition physique et fatiguées. Du coup, Nintendo Japon a dû promettre que des mentions spéciales seraient ajoutées sur les prochaines boites de jeux pour éviter ces incidents. La publication de ces révélations, après celles venant d'Angleterre, a entrainé le jour même à la Bourse de Tokyo une petite chute de 100 yen des actions de la compagnie qui jusque là enregistraient une hausse constante.

(*) "ouaip, ouaip, j'vais l'avoir, ça y est! J'vais l'buter cet enfoiré!"

3D CONSTRUCTION KIT 2.0

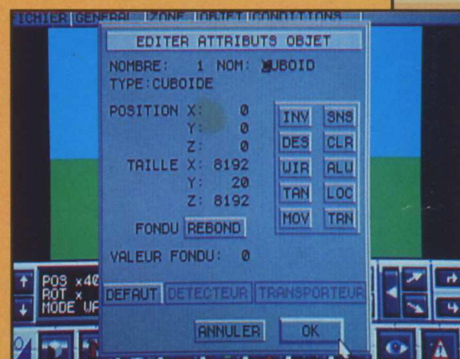


PC

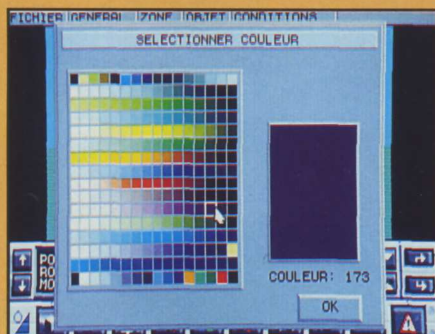
Depuis que la baisse des prix permet au plus grand nombre de disposer d'une machine de course (oui, je sais, c'est quand même cher), les éditeurs proposent, de plus en plus fréquemment, des jeux en 3D tirant partie des capacités de calcul accru des machines à base de 386 et 486 ou 16 bits . Du coup, alors que dans le passé, les amateurs devaient se contenter de logiciels de dessin en 2D tout plats, les programmes utilitaires suivent dorénavant l'évolution et il est maintenant possible de disposer de produits permettant de se familiariser avec la notion de 3D. Déjà sorti il y a quelques temps, 3D Construction Kit revient sur le devant de la scène dans une version 2.0 beaucoup plus rapide que précédemment. Avant de parler du produit, parlons de l'emballage. Non qu'il ne me vienne à l'idée de commencer l'année par un nouveau type de test du genre chronologique, mais pour une fois, le plumage est à la hauteur du ramage; aussi, faut-il souligner l'effort de l'éditeur Domark qui n'a pas lésiné sur les moyens. L'emballage, avec un rabat, permet de découvrir, ô surprise, de petites languettes qui permettent, lorsqu'on les tire, de faire apparaître différents dessins dans une fenêtre ménagée à cet effet dans le carton de la boîte. Pour ceux qui connaissent, c'est comme les livres animés que l'on trouvait il y a quelques années de cela. Bref, ouvrons l'emballage. Outre les disquettes et le manuel, qu'il est relativement courant de trouver dans la boîte d'un logiciel, c'est même plus que courant puisque systématique (si ce n'est pas le cas, c'est que vous avez acheté autre chose; par exemple des pommes de terre ou un abat-jour), outre, disais-je, ces objets habituels, on a la surprise de découvrir une cassette vidéo au format VHS et Secam. Il s'agit d'un petit film promotionnel permettant de prendre connaissance des possibilités de ce produit. Le film en question dure quelques minutes et est en français. Bref, voilà pour la surprise. Comme son nom l'indique, 3D Construction Kit est un logiciel qui permet de dessiner en 3D mais surtout, de faire beaucoup plus. En fait, il s'agit ni plus ni moins de l'outil Freescape développé à l'origine par l'éditeur pour ses propres besoins et ayant servi à créer de nombreux jeux, tel Driller dont les possesseurs de ST se souviennent sûrement. 3D Construction, beaucoup plus puissant qu'il n'y paraît à première vue, permet surtout, après avoir créé un objet 3D, de le modifier en l'étirant dans tous les sens, puis de l'animer. On dispose, pour cela, d'outils très puissants qui permettent de déplacer l'objet ou l'oeil de l'observateur et également de changer ses couleurs (de l'objet, pas de l'oeil). Contrairement à ce qui se passe avec les logiciels professionnels de type Autodesk 3D Studio, les animations de 3D Construction Kit ne sont pas une suite d'images calculées, lues rapidement afin de donner l'impression de mouvement, mais de véritables objets 3D tournant dans l'espace. Naturellement, cette technique ne permet pas de créer des scènes extrêmement compliquées mais on sera tout de même étonné par la puissance du produit. Il est possible de créer des groupes d'objets, afin de dessiner un objet de forme complexe et de délimiter les zones dans lesquelles ces objets se déplaceront, ce qui a pour effet de rendre les animations particulièrement rapides. La finalité du produit est même encore plus audacieuse puisqu'il est possible, en combinant l'importation de dessins 2D issus des logiciels courants (plusieurs formats reconnus) ainsi qu'un langage assez proche du basique, de créer des jeux 3D. A cet effet, le langage



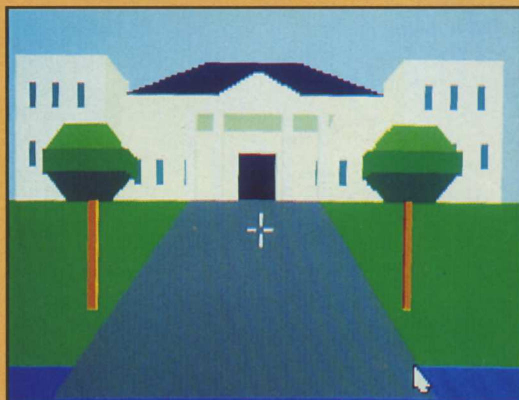
PC



PC



PC


PC

Freescape permet de tester la souris ou le joystick, d'utiliser des variables, des conditions et aussi de profiter d'effets spéciaux "tout fait" tels que cycles des couleurs ou explosions. Mieux encore, on peut même éditer ses propres sons au moyen d'un éditeur très puissant et créer ses musiques. Ces dernières, qui utilisent les cartes Adlib, Soundblaster ou Roland, sont ensuite sauvegardables sous forme d'un fichier exécutable. Bref, voilà un superbe produit disposant, de plus, et c'est à souligner, d'un manuel d'utilisation en français très bien traduit. En prime, et ça aussi c'est à remarquer, le manuel en question est très drôle, un peu dans le style du guide du routard intergalactique. Mais je m'éloigne du sujet. Côté réalisation, rien à redire, le produit, qui utilise le mode EGA, VGA et SVGA (en 16 couleurs) sur PC est rapide et les menus, puissants, sont configurables afin de permettre à chacun de travailler avec le maximum de confort. On aura compris qu'il s'agit d'un produit tout à fait intéressant et même évolutif puisque le logiciel Superscape du même éditeur, devant sortir dans les mois à venir, permettra également de configurer ses sources d'éclairage et de "mapper" les objets 3D, c'est-à-dire, d'y ajouter une texture (bois, métal, marbre, etc.). Affaire à suivre.

Moulinex

Par rapport à la première version, ce nouveau rejeton de Domark apporte de nouvelles fonctions assez intéressantes: en plus de la vitesse, on trouve, côté présentation, un nouveau tableau de bord, une option permettant de configurer la fenête de visualisation pendant l'édition. De plus, boîtes de dialogues, menus et écran de chargement disposent d'un style new look. En ce qui concerne l'environnemement du produit, des librairies Clip Arts permettent de profitter d'objets prédessinés ainsi que de bordures d'écrans. Le plus intéressant de ces apports est lié au langage FLC qui comprend dorénavant des processeurs d'effets de type Sphère et Flexicube, destinés à créer de nouvelles formes. De même, toujours en ce qui concerne le langage, on dispose d'un couper/coller dans l'éditeur de textes, de sprites mobiles, d'icônes définissables, etc. La palette de couleurs, plus souple d'emploi, comporte des effets de transparence destinés à créer des objets translucides. Point important, il est possible dans cette version, de visualiser les objets en 3D. Sur ST, le produit est une bonne surprise et bien que l'affichage paraisse un peu moins fin, le résultat est tout aussi convaincant. De plus, la vitesse d'aficchage reste très rapide pour un logiciel de ce type. La version Amiga qui reprend les même caratéristiques que les versions ST et PC est, elle aussi, bienvenue. Les utilisateurs apprécieront la possibilité d'importer, pour les bordures d'écrans, des images aux formats les plus courants, créés sur les programmes habituels de type Deluxe Paint. Naturellement, la vitesse est là aussi très raisonnable. En fait, c'est lorsque le nombre d'objets est important que l'on assiste à un ralentissement sur 16 bits mais si l'on se cantonne à créer des mondes 3D "raisonnables", voilà de quoi satisfaire tout le monde. Bien entendu, ces versions disposent elles aussi d'une cassette vidéo, du fameux emballage et, surtout, d'un manuel pour une fois bien traduit.

LES JEUX VIDEO : L'INTOX (3)

L'opération "HOSTOS DU CŒUR", menée conjointement par l'association MAIN DANS LA MAIN, RTL et JOYSTICK, est programmée depuis le mois de novembre. Des esprits mesquins auraient pu y voir une réponse à l'actuelle campagne anti-jeux vidéo, ça n'est pas du tout le cas. Cette petite vingtaine de cas d'épilepsies répertoriées dans le monde soit-disant provoqué en un an par les jeux vidéo, ça n'a rien à voir avec les quelques milliers d'enfants hospitalisés et atteints de maladie grave.

VOUS EN REVIEZ

JOYSTICK LE FAIT !

Rendez-vous le

26 février

chez votre marchand de journaux

joystick

+ UNE DISQUETTE DEMO
ST-AMIGA - PC

+ une MEGA surprise*

(*chutttt...)

JEUX DE GUERRE : ÇA CONTINUE

Quelques jours avant de quitter la Maison Blanche, George a fait un petit cadeau à ses copains les éditeurs de jeux, en bombardant à nouveau l'Irak. La petite expédition qui a duré trois heures inspirera certainement de nouveaux jeux rigolos: 32th Parallel, 3 hours to win, Special Forces: "Back to Irak", H-Hour, Campaign: "Irak is Back", Harpoon: "Foolishly Echoued in Fucking Desert", Moscow Campaign: "I've Lost This Bastard of Map", War in the Falklands: "Oh Yeah, You Too?", Patriot: "I've Got It, Follow Me!".

PLOP ! UN CD DE PLUS !

Sony et Nintendo s'étaient mis d'accord au mois d'octobre pour sortir des machines compatibles à base de CD-Rom. Trois mois plus tard, le bel accord tombe à l'eau, Sony repousserait la sortie de sa machine aux calendes grecques pour commercialiser une machine Sony, tout Sony, rien que Sony. Ce qui nous fait une machine CD supplémentaire pour cette année, on va essayer de les compter tous ensemble, vous êtes prêts? CDI, CDTV, Mega-CD, Pioneer, Matsushita, Sony. Ça fait sept, d'où l'allitération suivante: septième CD, Sony s'y met.

FALCON : IL ARRIVE

D'après Atari France, cinq mille machines Falcon 030 devraient leur parvenir début février pour être commercialisées. Quelques dizaines de développeurs ont pu s'en procurer courant décembre, il s'agissait de machines encore non finalisées. Je voudrais pas avoir l'air de pinailler, mais cinq mille machines, c'est très peu. Pas de quoi faire une campagne d'affichage ou de TV, en tout cas, sous peine d'être vite dans l'impossibilité de fournir aux clients. Deux possibilités, donc; ou bien Atari ne compte pas faire de pub en faisant confiance au bouche-à-oreille, ou bien Atari ne pense pas vendre énormément de bécanes. Aucune des deux alternatives n'est vraiment optimiste... On va donc rectifier le tir: Atari ment, Atari va recevoir 25000 bécanes et prévoit de passer des pubs un peu partout là où c'est permis. Super!

DEUX NOUVELLES MA



De plus en plus de joueurs sont équipés ou souhaitent équiper leur bécane d'un lecteur CD Rom. L'évolution des jeux, et de toutes les autres applications, bien sûr, est telle qu'il faut de plus en plus de mémoire de masse pour développer un soft digne d'intérêt face aux produits déjà sur le marché. Les compagnies d'édition de logiciels de jeux ressemblent de plus en plus à des boîtes de réalisation pour l'industrie du cinéma: films réels utilisés pour les décors des jeux, voix d'acteurs qui remplacent les textes à l'écran, et acteurs prenant la pose ou exécutant les mouvements de ce qui va devenir le futur sprite du jeu. La révolution du CD à utilisation informatique est en marche, et l'année 93 risque fort de marquer un tournant dans cette voie. Pour preuve, deux machines entièrement architecturées autour du CD étaient présentées au CES de Las Vegas. Premières impressions.

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

Derrière le nom de 3DO se cachent plusieurs compagnies aux noms prestigieux et aux activités diverses: **Matsushita**, géant de la fabrication de composants électroniques; **AT&T**, roi de la communication en réseaux informatiques; **Time Warner** monstre de l'édition software incluant, entre autres, Atari Games; **MCA**, co-inventeur du disque laser; **Electronic Arts**, l'un des éditeurs de jeux micros et consoles les plus imposants; et **Kleiner Perkins Caufield & Byers**, compagnie de développement basée à Silicon valley. Les différentes orientations de ces compagnies regroupées dans un seul et même projet, assurent un savoir-faire dans tous les domaines, du jeu à l'éducatif en passant par le logiciel plus professionnel. Toutes ces compagnies se sont donc réunies pour créer une machine capable de répondre à l'évolution du marché.



Les machines présentées au CES de Las Vegas étaient marquées Panasonic, première surprise. En fait, 3DO, une fois la machine entièrement pensée et étudiée, vendra la licence à différents constructeurs, selon les pays, pour qu'ils fabriquent leurs propres machines compatibles 3DO Interactive Multiplayer. Du coup, c'est Panasonic qui s'est chargé de la création et de la fabrication, en petit nombre, du prototype présenté au CES.
Prototype en effet ,car tout laisse penser que les bécanes que nous avons pu voir sur le stand 3DO n'étaient que des boîtes en plastique vides. Les différents écrans qui faisaient défiler des démos en tous genres étaient connectés, de façon cachée, aux machines, comprenez que les fils partaient dans des tuyaux en plastique. Pendant une démonstration, l'une des machines s'est arrêtée; le démonstrateur a alors ouvert un placard situé sous la bécane 3DO où l'on pouvait admirer un bon gros Macintosh qui avait tout l'air de piloter l'écran à la place de la bécane 3DO. La présence d'un Mac n'a rien de véritablement choquant puisque le développement

CHINES CD POUR L'ANNÉE 93



pour le 3DO s'exécute justement sur ces bécanes Apple. Autre élément étrange, les démonstrateurs ne lâchaient jamais les manettes et les mouvements qu'ils faisaient exécuter aux personnages présents dans les démos étaient, à la milliseconde près, toujours identiques.
Bref, la présentation du 3DO Interactive Multiplayer était surtout une vaste opération marketing, où l'on pouvait admirer ce à quoi la bécane pourra ressembler et ce qu'elle pourra éventuellement faire.
3DO tenait à tester les réactions des professionnels de l'édition avant de lancer sa bécane. Cela dit, cette pratique est extrêmement courante, on peut même presque dire systématique pour des nouvelles machines et l'on ne peut crier à l'escroquerie, rien ne prouve que les spécifications annoncées par 3DO ne seront pas intégrées dans la machine.
Justement, tiens, parlons-en de ces spécifications. L'attrait principal du 3DO Interactive Multiplayer vient, bien sûr, du lecteur CD avec ses 650 Mega Octets de capacité; du coup, la machine est ouverte au monde du Full Motion Video, à savoir l'intégration directe d'images vidéo animées, dans des fenêtres ou en sprites sur fond d'images ordinateurs.
Le 3DO dispose d'une palette de millions de couleurs simultanément à l'écran, alors que cette possibilité n'est disponible sur les autres bécanes, comme le PC ou le Mac, qu'après ajout d'une carte spécifique et onéreuse. Une galerie de co-processeurs qui prennent en charge tout ce qui concerne l'affichage permet, par exemple, de manipuler des objets en 3D à l'écran, de changer leur taille instantanément, sans calculs du microprocesseur, ou même de leur appliquer des textures bitmap. Des images vidéo peuvent êtres affichées et tordues dans tous les sens, directement par la machine, en temps réel.
Plusieurs effets vidéo sont intégrés dans la bécane 3DO: effet de transparence, pour mixer des images, ou faire de la surimpression; ou création de sources lumineuses. En plaçant, par exemple, l'image d'un personnage, vous pouvez l'éclairer sous divers angles directement, sans programmation compliquée et sans calculs de folie, tout est pris en charge par la machine. Enfin, une option d'anti-aliasing peut être appliquée sur n'importe quel élément graphique, histoire d'adoucir les angles.



Le lecteur CD du 3DO est capable de lire les CDs audios et les CD photos, en plus des CD spécifiques à son format. On peut très bien imaginer diverses applications qui utiliseront ces possibilités.
Deux ports d'extension accepteront diverses interfaces dans l'avenir: joystick, clavier, souris, modem, lunettes 3D (présentées sur le stand en version prototype), connecteurs Midi, cartes mémoire et, pourquoi pas, des cartes d'extension pour améliorer les spécifications du 3DO.
Côté logiciel, 3DO n'a rien à présenter pour l'instant; sur le stand du CES quelques démos relativement peu impressionnantes tournaient en permanence, affichant mélange d'images vidéo, de digitalisations et de délires de couleurs. De nombreux éditeurs ont, d'ores et déjà, annoncé qu'ils allaient développer sur le 3DO. La liste est longue, en voici quelques-uns: Bullfrog, Core Design, DMA Design, Dynamix, Electronic Arts, Gremlin, Interplay, Krisalis, Loriciel, Maxis, Microprose, Millenium, Ocean, Origin, Psygnosis, Renegade, Sales Curve, Trilobyte, Virgin Games, et Westwood.







Espérons que ces éditeurs ne tarderont pas à nous développer de bons logiciels, car même si la machine promet énormément sur le papier, elle serait totalement inintéressante sans logiciels valables.

Seb

PIONEER L[A…]
LE CD VA ENC[O…]

Autant nous nous attendions à trouver la machine 3DO, déjà annoncée auparavant dans les couloirs du CES de Las Vegas, autant la découverte d'une nouvelle machine Pioneer fut une véritable surprise. Et quelle surprise, de quoi vous en mettre plein les yeux pour toute l'année.

LES FORMATS DU LASERACTIVE

La nouvelle bécane Pioneer accepte de nombreux types de CDs différents: possibilité de lire les CD audios, les CD Rom, les CDV et les Laser Disques 8 et 12 pouces. Chaque format offre des capacités de stockage d'images et de sons, différents. Comparons, par exemple, avec un CD Rom classique qui offre 540 Mo de mémoire de masse maximum en tout et pour tout, soit 7000 images fixes. Le LaserActive, lui, pourra stocker 108 000 images plus du son, alors que l'ajout de son sur CD Rom fait perdre des images.

La machine Pioneer LaserActive dispose d'un lecteur de CD, chose logique puisque l'évolution semble prouver que ce support deviendra rapidement le standard de base. Mais plutôt que se limiter à la plus petite taille CD du marché, le LaserActive acceptera les disques CDV et LaserDisc 12 pouces. Du coup, les capacités de stockages sont très largement rehaussées, quand on les compare à celles d'un CD Rom classique, ou bien à celles d'un CD-I, le gain est tout à fait conséquent. Alors qu'un CD Rom ou un CD-I accepte au maximum 540 Megas Octets de données (ce qui n'est pas si mal, ce chiffre nous faisait encore frémir il y a quelques années, maintenant nous ne sommes qu'une sale bande de blasés), le LaserActive Pioneer pourra stocker, outre ces 540 Mo, 60 minutes de film animé et autant de son FM. Le gain est énorme, sans aucun doute, et ouvre à cette bécane des applications encore plus performantes. Globalement, la technologie du LaserActive est divisée en deux parties: la possibilité de lire des images video issues du Laser Disque; l'affichage de sprites et de toutes sortes d'objets programmés. Ces derniers pouvant être affichés en surimpressions, on peut aisément imaginer la qualité des décors qui peuvent être développés. Nous savons encore très peu de choses sur cette bécane, du moins au niveau technique pure. De nombreuses fonctions d'affichages, de scrollings et de manipulations de données doivent être disponibles, sans aucun doute, mais il faudra attendre que Pioneer lâche plus d'infos à ce sujet. Pour l'instant, nous avons pu voir une video de démonstration (les photos qui illustrent cet article en sont tirées) absolument étourdissante. Sur fond d'images de synthèse absolument magnifiques et dignes du meilleur d'Imagina, un vaisseau se promène, provoque des mouvements de caméras compliqués et très rapides. Tout de suite, l'imagination des joueurs que nous sommes s'emporte et nous nous surprenons à rêver de centaines de jeux utilisant ces techniques, cette qualité d'image et de son. Seulement, tout cela n'est qu'une démo; il faudra attendre de véritables titres et voir si les éditeurs et les développeurs suivent et s'ils créent des produits intéressants. La bécane est déjà ouverte à trois autres mondes déjà existants. En y ajoutant différents modules, l'utilisateur pourra lire des Mega CD Sega, des CD Rom Nec, ou encore, des disques Karaoke.

Trois modules différents peuvent être ajoutés pour lire les jeux Mega CD, les jeux Nec CD Rom compatibles Turbo Graphics, et enfin, les disques Karaoke; en plus des Laser Disques spécifiques au Pioneer LaserActive, bien sûr.



ASERACTIVE,
ORE PLUS LOIN

En partant d'une image video de très haute qualité puisqu'enregistré sur Laser Disque, en y ajoutant un sprite stocké dans la mémoire du CD, il est possible de faire des incrustations et de déplacer et animer l'objet. Quand on pense qu'il est possible de faire défiler le film, lui aussi, dans le fond...

Cette démonstration a créé un véritable évènement. La qualité de l'animation, la fluidité et la rapidité des mouvements d'écrans laissent rêveur.

Ces options offrent une disponibilité de logiciels immédiate puisque de nombreux jeux sont déjà disponibles sur les deux premiers formats. Le mode Karaoke, lui, vous permettra de vous ridiculiser en massacrant «Les jolies colonies de vacances» de Pierre Perret, le jour du mariage de votre grand frère. La machine sortira en juillet au Japon, en Août aux USA et début 94 en Europe. Une chose est sûre, la nouvelle machine Pioneer dispose d'un potentiel énorme qui, espérons-le sera exploité rapidement et fort joliment.

LE PC QUI CONSOLE

SORTIE PREVUE EN JANVIER 93



Eh oui mes amis, Amstrad est de retour parmi nous avec un nouveau produit qui arrache très fort! Si les PC se placent désormais en première ligne du Top 50 des softs ludiques sur micro, il n'en demeure pas moins que les jeux d'action ne sont pas son fort, loin s'en faut. En revanche, si la Megadrive de Sega excelle dans le domaine, les jeux d'aventure/action du genre Sierra sont quasi inexistants. Seule solution à ce problème: réunir ces deux machines en une seule! C'est ce que nous a concocté Amstrad avec son MégaPC, mi Mégadrive, mi PC. Assurément, les bulletins scolaires de cette nouvelle année ne seront pas bien brillants!

Côté look, il n'y a vraiment pas de quoi fouetter un chat. La bécane ressemble plus que jamais à un banal compatible PC, mis à part le port cartouche et les deux prises joysticks sur la partie gauche de la façade. La section PC est assurée par un processeur du type 386 SX à 25 Mhz (lire le dossier de ce mois-ci pour de plus amples renseignements) sans emplacement pour coprocesseur mathématique. La version de base ne comprend qu'un méga octet de mémoire extensible à seize mégas par barrettes SIMM et le graphisme est assuré par l'interface SuperVGA, capable d'afficher une résolution maximale de 1024x768 points. Malheureusement, cette carte ne comporte que 256 ko de mémoire, extensible à 512 Ko, ce qui ne permet pas d'obtenir plus de 16 couleurs dans la plus haute résolution. Mais rassurez-vous, l'immense majorité des softs n'exploitent que le mode VGA 320x200 et vous profiterez, vous aussi, des 256 couleurs sélectionnées dans une palette de 262 144 . C'est déjà mieux que rien! En revanche, Amstrad à l'air d'ignorer totalement ce qui a fait le succès du PC de part le monde. En effet, le concept d'architecture ouverte n'a, certes, pas été oublié, mais le seul slot existant ne permet pas d'aller bien loin, malgré la présence d'une carte sonore Adlib un peu dépassée. La capacité du disque dur est de 40 megas avec un temps d'accès de 28 ms et le lecteur de disquette est au format 3"1/2. Côté softs, la machine est fournie avec le système d'exploitation MS-Dos 5.0 accompagné de l'interface graphique Amstrad Desk Top, développé spécialement pour l'occasion et d'un "Tutorial" permettant un apprentissage rapide et agréable de la machine.

La Megadrive est gérée par un 68000 à 8Mhz (utilisé aussi dans les Macintosh et autres Amiga) accompagné des coprocesseurs spécialisés de la firme Sega. La bécane comprend l'indispensable port cartouche 16 bits, les deux prises joysticks, une sortie casque ainsi qu'un port d'extension destiné plus particulièrement à recevoir le MegaCD. Un switch permet, le plus simplement du monde, de passer d'une bécane à l'autre. Malgré une idée géniale, il est regrettable que la partie PC soit un peu obsolète. La plupart des bons jeux nécessitent une configuration bien plus puissante (souvent moins chère) et l'impossibilité d'étendre sa machine (ou presque) risque fort de lui causer un sacré tort, surtout avec l'avènement des jeux en CD-ROM. L'ensemble serat disponible pour la fin janvier pour 7990 francs, livré avec un moniteur 14" incluant deux haut-parleurs, une souris, un joystick analogique, un Joypad Megadrive, l'ordinateur, le câble d'alimentation, les softs, un schtroumph, quatre Trolls, une baignoire, un téléviseur 16/9 sans télécommande et une maison Bouyges entièrement équipée avec sa famille japonaise, .

Toujours est-il qu'Amstrad signe son retour en force avec le premier PC/Console, bien que légèrement bridé...

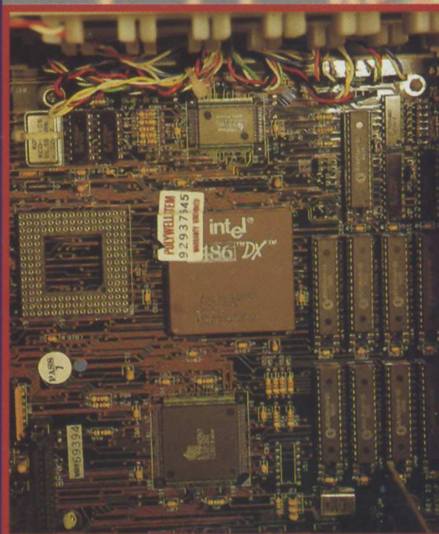
Le PC mis en pièce

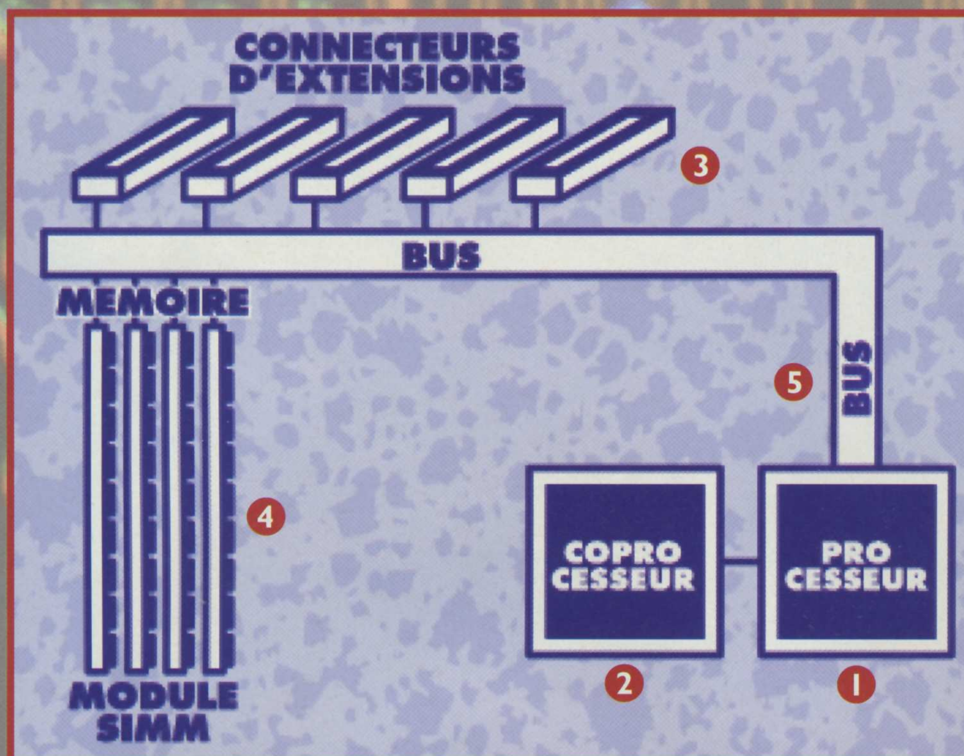
Il y a quelques années de cela, les PC et les jeux sur ordinateurs appartenaient à deux mondes à part, aussi différents l'un de l'autre que l'entreprise l'est d'une cour de récréation. Même si le fonctionnement de base des Spectrum, C64 et autres CPC rappelait celui de l'AT, l'utilisateur ayant recours à la magie du DOS pour raisons professionnelles, regardait d'un oeil sévère les turbulentes machines de jeu, si peu adultes avec leurs sons et leurs palettes de couleurs criardes. Qui aurait pu le croire, le standard pro imposé par IBM est également, de nos jours, le standard en matière de divertissement. Désormais, le "B" d'International Business Machinerie est aussi celui des éditeurs de jeux et le mariage impossible du chapeau melon et des Nike a eu lieu, pour le meilleur mais aussi le pire. Côté "meilleur", le joueur y a gagné un ordinateur puissant, capable de traiter plusieurs millions d'instructions par secondes et partant, de proposer des logiciels de jeux de plus en plus complexes. Hélas, du fait de ses antécédents poussiéreux, le compatible PC traîne encore un terrible boulet. Le boulet en question, que nous appellerons "compatibilité ascendante", attend de la machine d'aujourd'hui, avec sa souris, ses couleurs et ses capacités d'adressage de mémoire et de calcul accru, qu'elle soit toujours capable de faire tourner quelques vénérables applications datant de l'époque où l'on ne disposait que de 640 Ko. Du coup, lancer un jeu tourne souvent au casse-tête taïwanais et l'on se demande parfois si l'on ne s'est pas fait refourguer une F1 équipée d'un guidon de vélo (ou une navette spatiale à pédale, ça dépend du processeur). Désireux de ne pas satisfaire mes collègues fortunés équipés de Macintosh, je préfère ne pas m'aventurer dans cette discussion. Le mois prochain, vous découvrirez le monde fascinant de MS DOS qui s'offre à vous; un monde plein de mystère, avec CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT; un monde peuplé d'êtres fascinants tels que HIMEM.SYS, EMM386.SYS et SMARTDRV; un monde de danger avec le BIOS; un monde plein d'imprévu, avec Ctrl-Alt-Del ou même "reset", pour les cas désespérés. En attendant, pour peu que vous soyez équipé des deux clefs magiques (qui sont "La Patience" et "Le Tournevis Cruciforme"), place au Hardware afin de vous apprendre ce que l'on entend par "Architecture Ouverte".

MOULINEX

La carte mère

Le type de microprocesseur ainsi que la vitesse de son horloge détermine la puissance de la machine. Les jeux actuels, de plus en plus complexes, nécessitent souvent une vitesse et une puissance de calcul importante. Dans le cas d'un achat futur, il est souhaitable de ne pas descendre en dessous du 386 DX cadencé à 25 Mhz. L'idéal, si vous ne pouvez pas vous offrir le 486 de vos rêves et souhaitez cependant ne pas changer de machine dans 2 ans (ou moins, qui sait), est d'acheter un 386 cadencé à 40 Mhz. Les processeurs sont de deux types, SX ou DX. Dans le cas des 386, le différence entre SX et DX se situe au niveau du traitement interne. Le SX adresse 32 bits par bloc de 16 alors que le DX traite directement 32 bits. Sur les modèles 486, la notion de SX et DX est différente. Oui, je sais, ce n'est pas des plus pratique d'utiliser la même appellation pour nommer deux choses différentes mais je vous avais prévenu, l'environnement PC est tordu. Sur 486, donc, la différence entre SX et DX se situe au niveau du coprocesseur (voir 2). En effet, sur les SX, le coprocesseur arithmétique, bien que présent physiquement dans la puce, n'est pas connecté. Un 486 est un 386 équipé directement d'un copro et d'une mémoire cache (voir 4). De plus, certaines instruc-

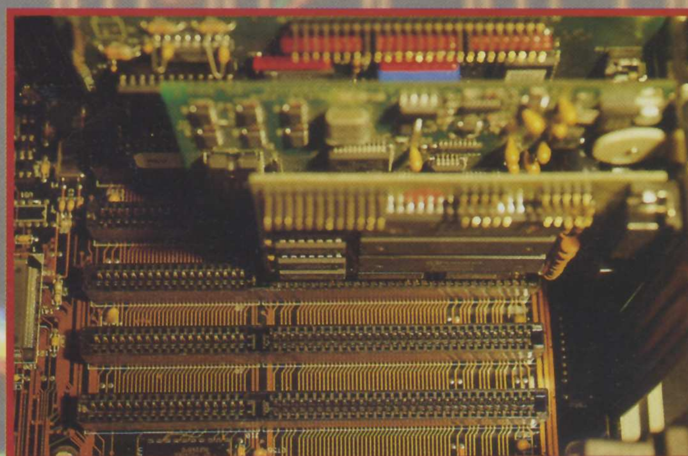




tions du processeur ont été optimisées. A titre d'exemple, l'instruction Jump qui prenait 10 cycles machine sur 386 n'en prend plus que 3. Comme la construction d'une telle puce est très complexe, les 486 sont testés en sortie de chaîne et tandis que ceux qui fonctionnent parfaitement sont estampillés DX, ceux dont le coprocesseur ne fonctionne pas, sont lancés sur le marché en tant que SX. Bref, de tout cela, on retiendra qu'à vitesse d'horloge égale, les DX sont plus rapides que les SX, bien que pour des raisons différentes. Et le DX2 me direz-vous? Récemment sorti des laboratoires d'Intel, le DX2 est un 486 DX 33 tournant deux fois plus vite en interne. En théorie, les performances seront celles d'un 486 cadencé à 66 Mhz mais, en réalité, seul le processeur est cadencé à cette vitesse. Pour le reste, les cartes et entrées/sorties continuent à être gérées à 33 Mhz. Comme je doute fort que vous achetiez ce genre de chose pour jouer aussi, n'entrons pas dans la polémique.

2 En plus du processeur principal, les PC sont capables de gérer un coprocesseur arithmétique. Il porte l'extension 87. Par exemple, le copro d'un 386 sera le 387, celui d'un 486 SX un 487 (puisque, rappelez-vous, le 486 DX est, lui, équipé du 487). Là aussi, les modèles existent pour SX ou DX selon différentes vitesses d'horloge. Si vous souhaitez "doper" un PC un peu poussif, l'achat d'une telle puce peut être tout à fait profitable en raison d'une baisse des prix importante dans ce domaine. A titre indicatif, un 387 DX 33 coûte un peu moins de 800 francs TTC. Destiné à soulager le processeur des calcul complexes (logarithmes, nombres à virgules flottantes, etc.), les coprocesseurs arithmétiques accélèrent bon nombre de logiciels de jeux à base de 3D (simulateurs de vol par exemple).

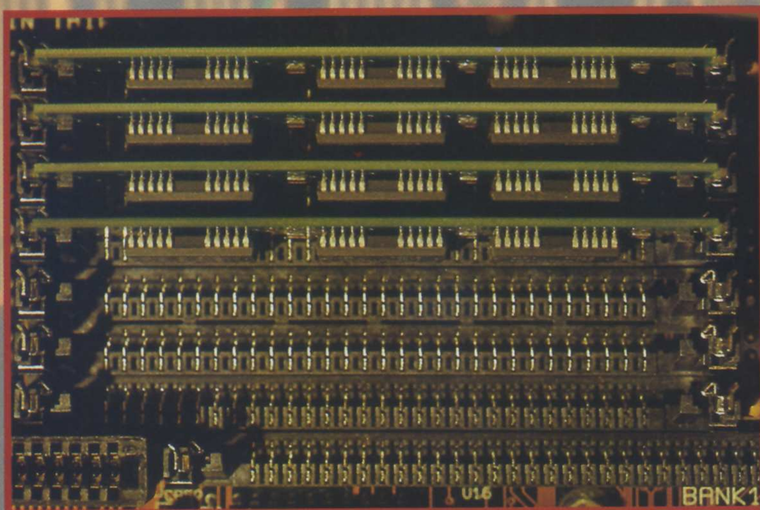
3 Le PC, par rapport à d'autres machines, dispose d'un immense atout grâce à la présence de connecteurs d'extension, ou slots. C'est grâce à ces connecteurs qu'on peut insérer dans la machine des cartes permettant d'étendre ses possibilités. Dans une optique "jeu", les cartes rajoutées seront surtout des cartes sons. A ce sujet, vous pouvez consulter l'excellent dossier leur étant consacré dans le numéro 34 de Joystick. La mise en place d'une carte ne pose aucun problème. Après avoir éteint et débranché votre machine, il suffit, après avoir joué du tournevis (ne perdez pas les vis !), de l'insérer dans un slot libre. Même s'il est possible de mettre une carte 8 bits (carte courte) dans un slot plus long, veillez, lorsque c'est possible, à ne pas perdre de place inutilement. Un autre point très important à vérifier lors de l'installation de cartes supplémentaires est de veiller à ce qu'elles n'entrent pas en conflit avec le reste du matériel. Les spécialistes de la SoundBlaster auront reconnu les fameuses

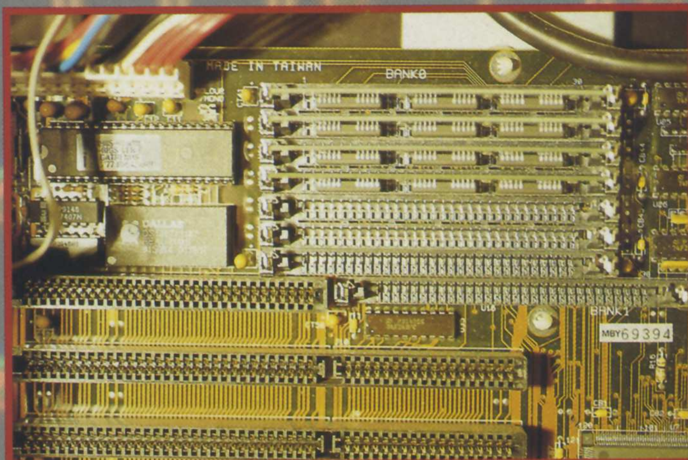


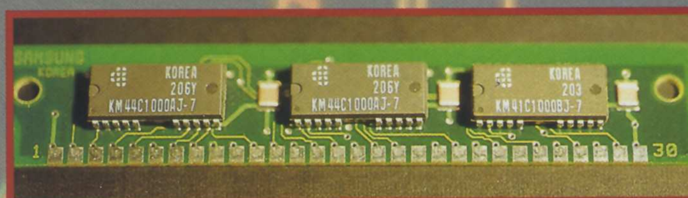
adresses IRQ et DMA. A ce sujet, voir dossier CD ROM et carte sonore du numéro précédent. A titre indicatif, deux adresses à retenir pour les joueurs: la SoundBlaster utilise l'adresse IRQ7 et la Roland MT 32 l'IRQ 2/9 mais surtout l'adresse DMA 330. Cette dernière adresse, utilisée par la carte MIDI MPU 401 gérant le MT32 est, par malchance, l'adresse du BIOS de la carte contrôleur SCSI Adaptec 1542B. Bref, soyez vigilant pour éviter tout conflict. Cela dit, si vous vous en tenez à une utilisation "classique" de la machine et n'êtes pas (comme nous autres pauvres testeurs) obligés de faire cohabiter des tonnes de cartes dans la même machine, cela ne devrait pas poser (trop) de problèmes.

4 La mémoire des PC récents est disponible sous forme de barrette SIMM. Ces barrettes existent au format 256 Ko, 1 Mo et 4 Mo. Comme la place destinée aux barrettes n'est pas extensible, renseignez-vous lorsque vous achetez un PC afin de connaître le format de celle-ci. C'est important car sur PC, la mémoire est installée par banques de 4 . Si votre configuration dispose de 2 Mo de RAM en barrettes de 256 Ko, vous devrez, si vous

Le PC mis en pièce

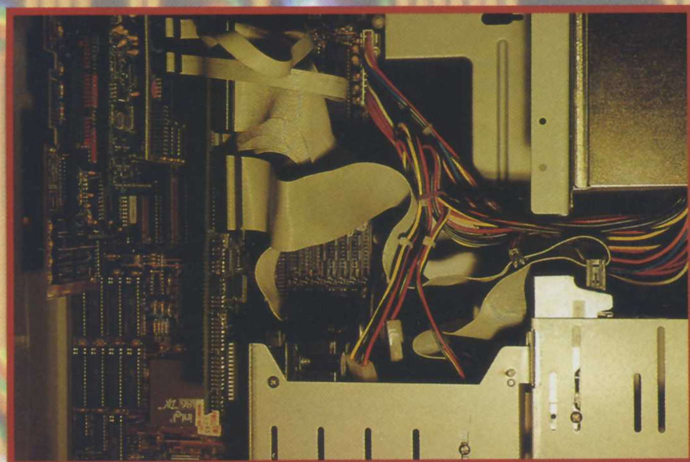






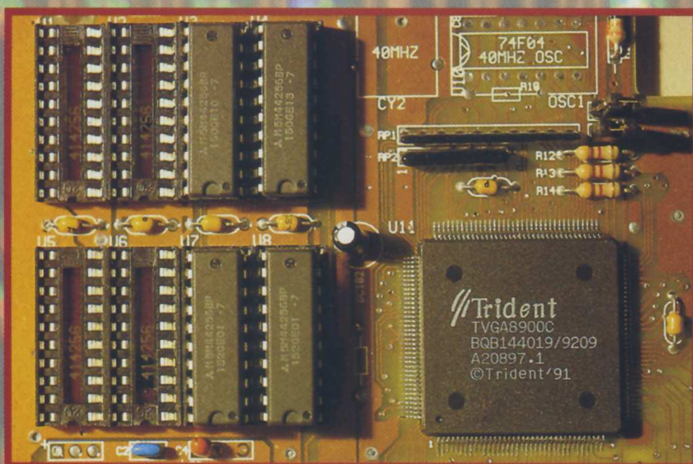
souhaitez rajouter de la RAM, changer celles-ci et comme le marché de l'occasion n'est pas très florissant dans ce domaine...
Exemple, pour faire tourner Commanche, vous devez avoir 4 Mo de RAM minimum. Dans le cas précédemment évoqué, vous n'aurez pas d'autre solution que de remplacer 4 barrettes de 256 Ko par 4 barrettes d'1 Mo. Vous posséderez alors 4 x 256 Ko + 4 x 1 Mo, soit 5 Mo. A titre indicatif, la barrette SIMM d'1 Mo coûte 250 F TTC environ. Tant qu'à faire (la différence de prix est infime), exigez de la mémoire à 70 Ns (Nanoseconde) et non 80 Ns. Petit tuyau en passant, les barrettes SIMM pour PC ne sont les mêmes que sur Macintosh, donc, si des "Macintoshistes" de votre connaissance essayent de vous refiler leurs barrettes (apparemment, c'est l'une de leur occupation favorite, la seconde consistant à critiquer Windows), laissez tomber.

5 Sur les machines courantes, dite ISA (Industrie Standard Architecture), le bus est une autoroute à 62 voies sur laquelle les données circulent entre processeur et mémoire (et réciproquement). La vitesse y est limitée à 8 Mo par seconde, quelle que soit la fréquence du microprocesseur. Pour une question de compatibilité avec les cartes, le Bus tourne à 8 Mhz. On entend parfois parler de machines EISA (Extended ISA). Ces machines, à l'origine destinés aux machines transférant des donnés en réseau, par exemple, disposent d'un bus de 124 voies à 33 Mo par seconde. Dans le domaine du jeu, il n'y a aucun intérêt à loucher sur les machines de ce type. En revanche, on trouve depuis peu des machines dites Local Bus VESA. Architecturées ISA, ces machines disposent cependant d'un slot 32 Bits VESA pouvant s'avèrer utile, par exemple avec une carte vidéo, pour transférer les donnés plus rapidement. Dans ce cas, on obtient des capacités d'affichage multipliées par 10 car le slot VESA communique directement avec le microprocesseur à sa fréquence, sans passer par le bus.



La carte vidéo

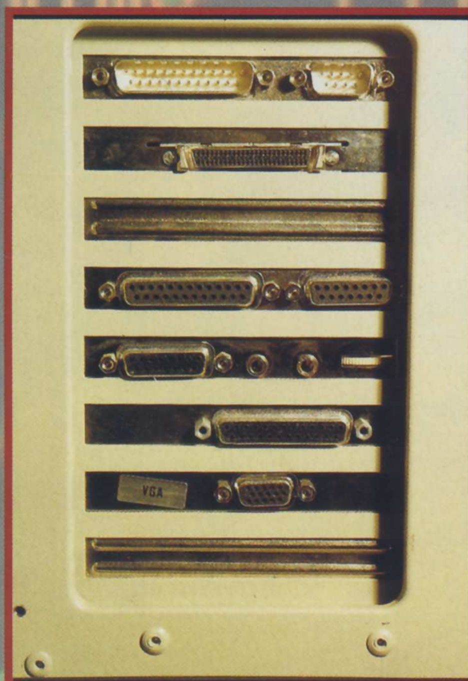
Souvent, le futur acquéreur se demande s'il doit se procurer une carte SVGA de 256 Ko, 512 Ko ou 1 Mo. Il est certain que les cartes disposant d'1 Mo de mémoire sont plus performantes, mais dans le cadre d'économies drastiques, on pourra se contenter pour jouer d'une carte de 512 Ko, bien que la différence de prix ne soit pas énorme. A moins que l'on souhaite utiliser sa machine pour dessiner, les cartes affichant 32 000 ou même 16 milions de couleurs ne seront d'aucune utilité pour jouer, les logiciels de jeu en 16 milions étant inconns à ce jour sur PC. En revanche, il est souhaitable de disposer d'un moniteur SVGA, les jeux exploitant ce standard commençant à apparaître (Links 386, Guest, Cars and Drive, Incrédible Machine, Battle Chess 4000, etc.). Je vous rassure, la majorité des configurations proposées disposent d'un tel moniteur.
Afin de vous épargner de nombreuses interrogations, voilà qui devrait vous éclaircir les idées. A noter que certains logiciels SVGA proposent également des résolutions intermédiaires (960 x720, etc.) non décrites ici car peu usitées. Naturellement, du fait de la fameuse compatibilité ascendante, chaque mode dispose des capacités de l'ancien (l'EGA est CGA, le VGA est EGA et CGA, etc.).



CGA	320 x 200 4 couleurs (moches)	
	640 x 200 2 couleurs	
EGA	640 x 350 16 couleurs maximum	
VGA	320 x 200 256 couleurs	
	(aussi appelé MCGA pour Modified CGA).	
	640 x 680 16 couleurs.	
SVGA	640 x 400 256 couleurs (256 Ko de RAM vidéo).	
	640 x 480 256 couleurs (512 Ko de RAM vidéo).	
	800 x 600 16 couleurs (256 Ko de RAM vidéo).	
	800 x 600 256 couleurs (512 Ko de RAM vidéo).	
	1024 x 768 16 couleurs (512 Ko de RAM vidéo).	
	1024 x 768 256 couleurs (1 Mo de RAM vidéo).	

La carte multi-fonction

Si la présence d'une carte vidéo ne fait aucun doute lorsqu'on achète une machine équipée d'un moniteur, il existe d'autres composants dont il vaut mieux s'assurer de la présence, surtout lorsque la machine semble particulièrement bon marché. L'ordinateur doit disposer d'une carte dite Multifonction comportant une prise parallèle, 2 ports séries et une prise joystick. Généralement, cette carte regroupe également le contrôleur de disquette et le contrôleur de disque dur. La prise parallèle sert à brancher une imprimante et la carte série à mettre une souris. L'autre port sert, par exemple, à connecter une seconde machine pour jouer à deux ou bien brancher un Modem. Dans les publicités, la prise parallèle est parfois représentée par le sigle // et les prises séries sont parfois appelées ports COM1 et COM2. Attention, ne vous laissez pas berner par quelques vendeurs peu scrupuleux car les cartes multi-fonctions, en dépit de leurs capacités, ne valent pas plus d'une centaine de Francs dans le commerce.



SCSI?

Pour gérer le disque dur, la machine à besoin d'aide, le processeur ne pouvant pas se permettre de tout laisser tomber à chaque accès disque. On utilise, pour ce faire, une carte contrôleur. Généralement, celle-ci est de type AT-bus (appelé aussi IDE) et présente sur la carte multi-fonction. Si vous n'êtes pas trop limité financièrement et désirez disposer d'une machine optimum, il sera possible de prendre un disque dur SCSI. Plus onéreux que l'AT-bus, le disque SCSI a un temps d'acquisition des données plus faibles (la tête met moins de temps à se déplacer sur la piste à lire) et un temps de transfert plus rapide (une fois la tête en place, données sont chargées rapidement jusqu'à concurrence de 4 Mo/seconde). Véritable ordinateur dans l'ordinateur, la carte SCSI peut gérer des périphériques tels que CD ROM, lecteur de cartouches (Syquest, Bernoullis, etc.) et autres scaners. A noter, d'une part qu'il existe des lecteurs de CD ROM AT-bus et, d'autre part, que certaines cartes sons (Pro Audio Spectrum 16 par exemple) sont équipées d'un interface SCSI.

Le Bios

Afin de ménager une transition avec le dossier du mois prochain, terminons ce tour d'horizon avec le BIOS (Basic Input/Output System). Lien entre la machine et son système d'exploitation, le BIOS est le premier système activé lorsqu'on allume le PC. Les données du BIOS concernent le type d'écran, de lecteurs de floppy, de disque dur (seulement s'il est AT-bus car rappelons que dans le cas du SCSI, c'est l'interface SCSI qui le gère) ou encore de l'heure et de la date. Stockées sur une ROM sauvegardée par pile, ces informations sont vitales. Si vous ne l'avez déjà fait, notez sur une feuille que vous conserverez précieusement, les informations du BIOS. Pour cela, appuyez sur la touche "Del" pendant le la séquence de boot. Vous accéderzz alors à différentes pages comportant de nombreuses informations. Attention, à moins de savoir où vous allez, ne changez absolument pas, SOUS AUCUN PRETEXTE, les différentes valeurs. En revanche, il peut arriver que vous perdiez ces données (en débranchant la pile par inadvertance, par exemple) et vous vous féliciterez alors d'avoir suivi ce simple conseil.

MOULINEX

CES LAS VEGAS

LES DÉS SONT JETÉS

REPORTAGE SEB

Cette année encore, le CES de Las Vegas était grand. Par la taille, par le nombre de softs présentés et par la qualité du show et des évènements. Ce salon de début d'année, du 7 au 11 janvier, est l'idéal pour prendre la température du marché, pour voir les tendances de l'année à venir, se dessiner. Celles de 93 sont claires, l'avenir est au CD, qu'il soit sur PC, sur Mac ou sur les toutes nouvelles machines 3DO et Pioneer présentées en exclusivité à Las Vegas.

Pour couvrir un évènement tel que le salon de Las Vegas il convient de se déplacer en force.

Rapidement, nous avions établi qu'il fallait envoyer des personnes différentes pour les consoles et les micros. J'm Destroy se chargerait de toutes les infos consoles et Seb de l'actualité micros. Cependant, il aurait été trop dangereux de lâcher ces deux coyotes tout seuls à Las Vegas, la ville du jeu. Ils auraient été capables de passer leurs journées à jouer au Casino, de revenir sans la moindre info en prétendant que le salon était fermé, qu'il avait été annulé, qu'une invasion de castors avait tout ravagé, que Las Vegas avait été englouti dans un tremblement de terre juste avant l'ouverture du salon, ou Dieu sait quoi encore. Deux personnes pleines de courage et prêtes à se sacrifier se sont proposées pour les accompagner: AHL, notre rédacteur en chef, et Claude Lucas, notre rédacteur en chef adjoint. L'un s'accrocherait à J'M Destroy en permanence tandis que l'autre ne lâcherait pas Seb d'une semelle. Résultat, nos deux fainéants ont ramené des tonnes de jeux, des tas de news, d'infos et de previews. Il ne vous reste plus qu'à lire les pages suivantes pour en être persuadé et pour admirer, dès maintenant, les jeux qui feront l'actualité de l'année 93.





A Las Vegas, à part les hôtels monstrueux et les casinos gigantesques, qui, bien souvent, ne font qu'un, il n'y a rien à voir et absolument rien à faire. Alors, forcément, nous étions obligés de jouer au Black Jack, un petit peu; à la roulette, quelques minutes; puis au Jackpots, juste un instant. Avant de s'installer à nouveau à une table de Black Jack, «attends, bouge pas je vais me refaire»; puis autour d'une table de roulette, «non, c'est bon là, je la sens bien celle là, je vais me refaire»; difficile de résister à l'attrait des Jackpots une seconde fois, «passe moi 200 balles là, j'la sens bien j'vais me refaire, c'est sûr»; puis à la magie du Black Jack, «non c'est bon, passe moi ta carte de crédit, j'vais me refaire cette fois», à celle de la roulette, «t'en as pas une autre, je sais pas moi, une Gold, une American Express» et des Jackpots «quoi? c'est tout ce qu'il te reste en petite monnaie? T'abuses, comment veux-tu que je me refasse».



C'est maladif, J'M Destroy ne peut s'empêcher de faire le couillon quand quelqu'un prend une photo quelque part où il se trouve. «Attends, Claude, arrête, prends pas cet écran, regarde, hey-hey, regarde, je peux faire Batman si tu veux. Ou je peux danser sur la chaise, ou chanter une chanson turque, comme tu veux. hey, Claude, vas-y, prends-moi en photo».



Ah, qu'ils sont beaux nos deux Tintins reporters. Qu'ils ont le regard fier et fixé sur l'horizon, la petite houpette bien dressée et les centaines de Milous à leurs pieds.

LUCASARTS

CES LAS VEGAS

DAY OF THE TENTACLE: MANIAC MANSION 2



STANDARD: PC-PC CD ROM
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: JUIN

Près de 5 ans plus tard, LucasArts se prépare à nous sortir la suite de son premier jeu d'aventure, Maniac Mansion 2. Ceux qui ont eu la chance de jouer au premier épisode ne peuvent que se réjouir; enfin, ils vont retrouver les personnages cinglés qui les ont retenus pendant des heures à leur clavier, enfin, ils vont retrouver le monde loufoque et à hurler de rire des concepteurs de ce jeu.



Tim Schafer et Dave Grossman, les créateurs de Day of the Tentacle, n'en sont pas à leur premier coup d'essai. Déjà auteurs du premier Maniac Mansion, donc, ils ont aussi écrit Secret of Monkey Island et Monkey Island. Ils peuvent être fiers. Ces deux coyotes ne se contentent pas de réaliser la programmation et les graphismes, mais ils mettent leur nez dans le scénario et ils écrivent les dialogues. Si vous avez joué à l'un de ces jeux, vous avez pu constater que l'humour tient une très bonne place dans leurs réalisations.

A la fin du premier épisode de ce qui devient maintenant une véritable série culte, le Dr Fred avait ramené des Tentacles, sorte de pieuvres de l'espace. Au début du second épisode, celui qui nous intéresse actuellement, une fausse manipulation du scientifique cinglé a fait muter ces bestioles avant de les envoyer quelque part dans le continium espace temps. Il faut vite les récupérer et les empêcher de faire des bêtises qui pourraient mettre en péril l'humanité toute entière.



Trois jeunes gens vont accepter de partir dans la machine à voyager dans le temps du Dr Fred, trois jeunes gens sont prêts à chasser les Tentacles: Hoagie, jeune roadie d'un groupe de Heavy Metal; Laverne, une étudiante en socquettes; et Bernard, un petit génie de l'ordinateur.



Les choses commencent très mal et le Dr Fred envoie nos amis un peu n'importe où. L'un des trois part dans le passé, l'autre dans le futur et le troisième reste sur place. Il faudra tenter de lutter contre les Tentacles, tout de même.

Les graphismes de Day of the Tentacle sont absolument fabuleux. Directement inspirés de nombreux cartoons, ils ont leur propre originalité caractéristique. Les personnages qui se déplacent à l'écran, qui s'animent, sont de très grande taille, et les couleurs de fond ainsi que celles de tous les sprites explosent littéralement. Certainement l'un des plus beau jeu présenté au CES de Las Vegas.

Pour ce qui est du maniement, le joueur se retrouvera devant le très classique système curseur-souris-icônes.

La version PC normale aura quelques secondes de parole pendant l'introduction, tandis que la version CD Rom, qui devrait sortir dans l'année, parlera pratiquement tout le temps.

REBEL ASSAULT

STANDARD: PC CD ROM
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: FIN AOUT



LucasArts aurait tort de se priver. Ils disposent d'une licence permanente pour les adaptations de Star Wars, autant sortir un maximum de jeux autour de ce thème. Deux produits Star Wars étaient présentés sur le stand LucasArts au CES de Las vegas, le très attendu X-Wing, et un autre titre qui devrait rendre fous d'impatience bon nombre d'autres joueurs: Rebel Assault.

Uniquement développé pour le CD Rom (PC ou Sega Mega CD), Rebel Assault est un jeu d'arcade, point, sans nuances; que de l'action, de la rapidité et du tir. A travers 15 niveaux différents, le joueur pilotera différents vaisseaux Rebels contre les forces de l'empire. L'action le fera combattre au-dessus de planètes désertiques, dans des canyons vertigineux, dans l'espace, ou, combat ultime, dans les couloirs de l'Etoile Noire.

Rebel Assault étant développé sur CD, il peut se permettre de faire défiler à très grande vitesse, des images qu'il serait impos-



sible de calculer en temps normal. Du coup, l'action dans Rebel Assault est impressionnante; d'énormes décors partent dans tous les sens alors que vous tentez de diriger votre vaisseau intelligement pour ne pas vous écraser contre les parois d'une tranchée. Les sons sont réalistes ou, du moins, correspondent à ce que l'on entend d'habitude dans les films, et de nombreuses séquences d'animations vidéo sont intégrées dans le jeu. Un véritable jeu d'arcade rapide et prenant, sur CD Rom, c'est à noter car le fait est encore très rare.







INDY 4 TALKIE

STANDARD: PC CD ROM
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: FIN MARS

Juste quelques lignes sur ce nouveau CD Rom PC qui sortira à la fin du mois de Mars. Indy 4 Talkie est, comme son nom l'indique, une nou-velle version du superbe jeu d'aventure, Indiana Jones and the Fate of Atlantis sans le moindre texte mais avec des tonnes de dialogues parlés de vive voix. En fait, tous les dialogues textuels du jeu sont remplacés par la parole, avec une voix différente pour chaque personnage. LucasArts a organisé de nombreuses scéances de studio avec de véritables acteurs, pour créer cette version d'Indy 4.

Le résultat est tout simplement génial, le soft a encore plus d'impact, encore plus de réalisme et l'aventure est bien plus passionnante. Décidément, l'année 93 sera sans aucun doute l'année du CD, chez LucasArts en tout cas.

X-WING

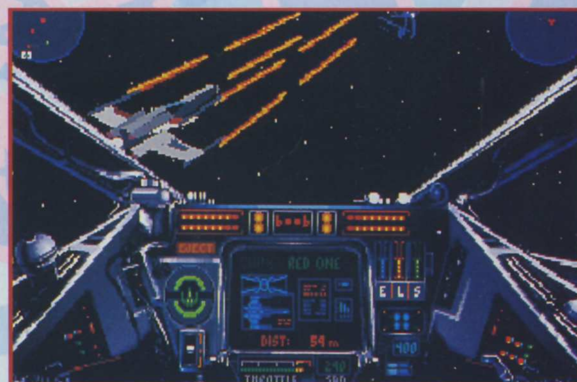
STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: FIN FEVRIER

X-Wing a déjà été présenté, en long et en large dans toute la presse, Joystick y compris. Cet engouement en fait l'un des softs les plus attendus de l'année et, suite à ce que nous avons pu voir à Las Vegas, d'après la nouvelle version plus avancée d'X-Wing, cette attente est justifiée.

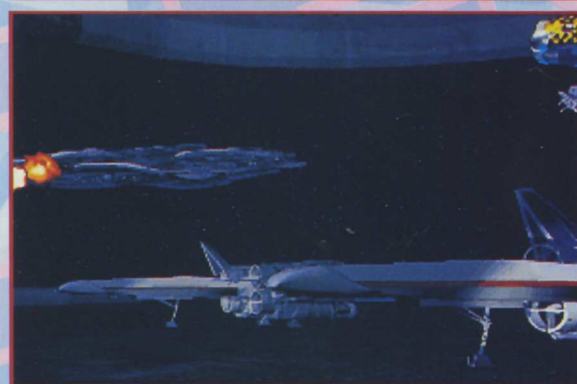


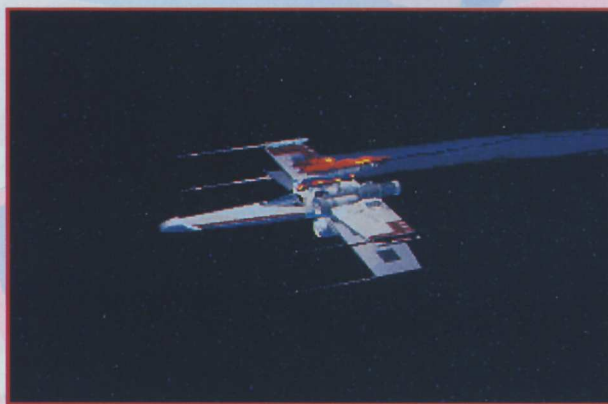
La qualité des graphismes 3D, la vitesse d'exécution et la violence des combats, font d'X-Wing l'un des meil-leurs simulateurs de combat dans l'espace, si ce n'est le meilleur. Wing Commander II se retrouve avec un sacré concurrent.

Côté sonore aussi, le soft est impressionnant, avec des bruitages directement tirés du film: sifflement de D2R2, «hurlements» des vaisseaux de l'empire quand ils passent près de vous et bruits des lasers quand vous canardez un ennemi.



L'environnement du jeu lui-même est très bien réalisé aussi, avec de belles pages de menus et de choix, de nombreuses animations tirées du film entre les séquences, et tout un tas de tableaux où vous pourrez, par exemple, étudier les vaisseaux ennemis ou obtenir un briefing détaillé de la mission qui vous attend.





Encore un peu de patience, X-Wing est pour la fin du mois de février, vous allez bientôt pouvoir rejoindre la Force.

MAXIS

EL-FISH

PHOTOS: PC
STANDARDS: PC-MAC
SORTIE PREVUE: MARS-AVRIL



Rester assis pendant des heures, en bougeant à peine, à regarder un aquarium rempli de poissons colorés, correspond parfaitement à la vision moderne du confort et du bonheur intense. Seulement, un véritable aquarium et des poissons pleins de vie, c'est beaucoup d'inconvénients décourageants. Il faut changer l'eau, penser à donner à manger aux charmantes petites bêtes, faire attention au chat afin qu'il ne confonde pas aquarium et gamelle à croquettes, il faut supporter le Bzzzz sonore et continue du néon, il faut s'habituer aux glous-glous ininterrompus du filtre à eau, sans parler de l'odeur et des éventuelles fuites d'eau. Maxis est conscient de tout cela et nous apporte la solution idéale.

Développé par Animatek, une équipe Russe de 40 personnes regroupant programmeurs, scientifiques et mathématiciens, El-Fish est tout simplement un aquarium électronique. A l'écran, de superbes poissons, réalistes ou fantaisistes, évolueront au milieu des plantes aquatiques, des algues et autres petits objets décoratifs. El-Fish a pour but d'être très réaliste et les animations de chaque poisson comportent plus de 256 étapes.

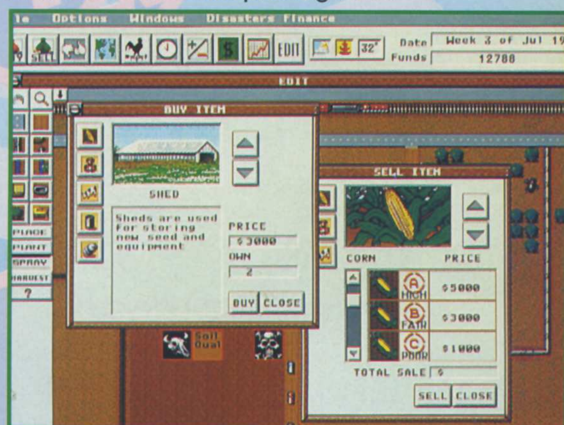
Vous pourrez créer vos propres poissons, en en choisissant deux et en demandant à l'ordinateur de les croiser. Il ne reste plus qu'à les plonger dans votre aquarium, où vous aurez préalablement placé différents rochers, coquillages ou plantes aquatiques. Vous choisissez, seul, le design de votre aquarium; il est même possible d'importer des images pour les mettre en fond. L'aspect sonore n'a pas été oublié et les différentes musiques disponibles évolueront de façon aléatoire, pour accompagner les mouvements giratoires et redondants de vos poissons.

SIM FARM

PHOTOS: PC
STANDARDS: PC-PC WINDOW-MAC
SORTIE PREVUE: MARS-AVRIL



L'équipe de développement Anglaise Firstflight a déjà travaillé pour Maxis, elle est responsable de Rome, jeu déjà testé dans Joystick. Le prochain produit viendra agrandir la famille des superbes Sim-Machin, fierté de Maxis. Après avoir pris la place du maire d'une ville avec Sim-City, de la reine d'une fourmilière avec Sim-Ant, et même celle de Dieu-le-Grand lui-même avec Sim-Earth, Sim Farm vous place à la tête d'une entreprise agricole.



Vous débutez avec un petit lopin de terre, et vous n'avez plus qu'à vous débrouiller pour développer la ferme de vos rêves. Petite entreprise familliale respectant la nature, ou immense entreprise prête à arroser tous les marchés avec ses produits gonflés de produits chimiques, c'est à vous de décider l'orientation que vous allez prendre. L'aspect simulateur économique n'a pas été oublié, et vous devrez vous battre avec votre banquier pour obtenir des prêts; vous devrez payer toutes sortes de taxes et, surtout, gérer votre budget pour ne pas foncer vers la banqueroute. Bientôt les graines, la terre et les machines agricoles n'auront plus de secrets pour vous.

QQP

CONQUERED KINGDOMS

PHOTOS: PC
STANDARDS: PC-AMIGA
SORTIE PREVUE:
FIN JANVIER



QQP, aux States, est l'éditeur de Perfect General. Spécialisés dans le wargame, ils s'apprêtent à sortir deux titres du même genre.

Le premier, Conquered Kingdoms, est un wargame médiéval fantaisiste. Vous tenterez de prendre le contrôle du pays de Cascatia en écrasant tous vos adversaires et en lâchant toutes vos armées dans la région. Pour cela, vous devrez prendre le contrôle d'un maximum de villes, pour gagner de l'argent et des matériaux. Ainsi, vous pourrez acheter des hommes et des armes et faire grandir votre armée.

Les unités disponibles dans Conquered Kingdoms ne sont pas qu'humaines, vous pourrez combattre avec des dragons, des magiciens, des ogres ou même des Trolls. Toutes ces catégories ont différents avantages: le magicien est puissant et frappe à grande distance, tandis que le dragon peut voler, transporter des troupes ou lâcher des projectiles.



Véritable wargame, Conquered Kingdoms demande de déplacer ses unités une à une, il résoud les combats quand des armées ennemies sont trop proches, et affiche une carte de jeu vue d'au dessus avec différentes couleurs pour symboliser la nature du terrain.
Gestion, stratégie, Conquered Kingdoms offre une option véritablement intéressante, la possibilité de connecter deux ordinateurs par câble null-modem ou par modem pour que deux humains s'affrontent.

POP ROCKET

TOTAL DISTORTION

PHOTOS: MAC CD ROM
STANDARD: MAC CD ROM
SORTIE PREVUE: MARS

Pop Rocket n'est encore qu'un petit éditeur, peu connu, mais vu la qualité de sa première production CD Rom Mac, Total Distortion, on peut espérer pour eux que la popularité montera de mois en mois. Total Distortion est un soft un peu à part, vague-ment dans la lignée d'autres softs CD Mac, un peu comme la série de ce que l'on appellait des Théâtres Inter-actifs.



Tout le jeu tourne autour de la musique et du videoclip. Le joueur entre dans une aventure qu'il verra dans l'espace, où il devrait créer et tourner des videoclips, trouver des chanteurs, des groupes, et se débrouiller pour réaliser les meilleurs productions avant de les renvoyer sur Terre où ses œuvres seront diffusées.



Tout n'est alors qu'exploration pour trouver de nouveaux lieux, de nouvelles idées, de nouvelles personnes avec qui dialoguer.
Entièrement en 3D, avec des graphismes aux superbes surfaces et à l'ambiance très forte, Total Distortion dispose d'une animation impressionnante. Dans des salles, vous pouvez avancer, -les objets grossissent-, tout bouger, mais vous pouvez aussi tourner dans tous les sens. Chaque pièce peut donc être observée sous de nombreux angles. Même si ce système n'est plus tout à fait révolutionnaire, il apporte encore beaucoup de plaisir, nous ne sommes pas encore blasés.

Puisque Total Distortion évolue dans un monde musical, il est évident que de nombreuses musiques accompagnent le jeu. CD oblige, la qualité sonore est tout à fait impressionnante.
Aventure, son, et même gestion, Total Distortion offre une expérience complète au joueur qui le collera dans son lecteur de CD Rom Mac. A noter qu'une version PC CD Rom pourrait éventuellement être développée, selon le succès de la version Mac. Pop Rocket est distribué aux Etats-unis par Electronic Arts, en France, on peut espérer que Total Distortion viendra jusqu'à nous par l'intermédiaire d'Euro CD.

NEW WORLD COMPUTING

DARK SIDE OF XEEN

PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: AVRIL



Maman New World Computing va bientôt accoucher du dernier petit de la série Might and Magic, Darkside of Xeen. Le petit rejeton, pour ce que nous avons pu en voir à l'échographie previewesque du CES de Las Vegas, a déjà une sacré belle tête, et tous les membres de la famille des joueurs que nous sommes peuvent l'attendre avec impatience.



Pour l'instant il n'est possible d'admirer que l'introduction, avec ses graphismes magnifiques, énormes, animés, et ses musiques et bruitages ébouriffants. Si le reste du jeu est à l'image de celle-ci, on peut s'attendre à quelque chose de gigantesque.
Si vous disposez déjà de Clouds of Xeen, l'épisode précédent de la série Might and Magic, dans votre disque dur et que vous installez Dark Side of Xeen (pas avant le mois d'avril bien sûr) dans le même directory, les deux programmes se fondent et ne forment qu'un. Cette option est absolument révolu-



tionnaire. Le joueur pourra alors évoluer dans les deux mondes, se déplacer de l'un à l'autre directement, et foncer dans une nouvelle aventure au déroulement et aux buts complètement nouveaux.
Un moyen intelligent de tenter les joueurs qui achèteront Dark Side of Xeen et qui ne possèdent pas Clouds of Xeen.







EMPIRE DELUXE

PHOTOS: PC • STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: MARS

Le titre de ce jeu vous a peut-être mis la puce à l'oreille, Empire Deluxe est une version améliorée d'un soft plus ancien maintenant sorti depuis plus de 5 ans: Empire.
Outre quelques nouvelles options rajoutées par ci- par là, Empire Deluxe dispose de nouveaux graphismes très fins, en SVGA 256 couleurs. Bien sûr, des modes inférieurs sont disponibles et le jeu tournera, par exemple, en VGA tout bête. il est d'ailleurs possible de changer de mode en plein cours de jeu, de passer d'une résolution à l'autre en partant du 320x200 jusqu'au 800x600.



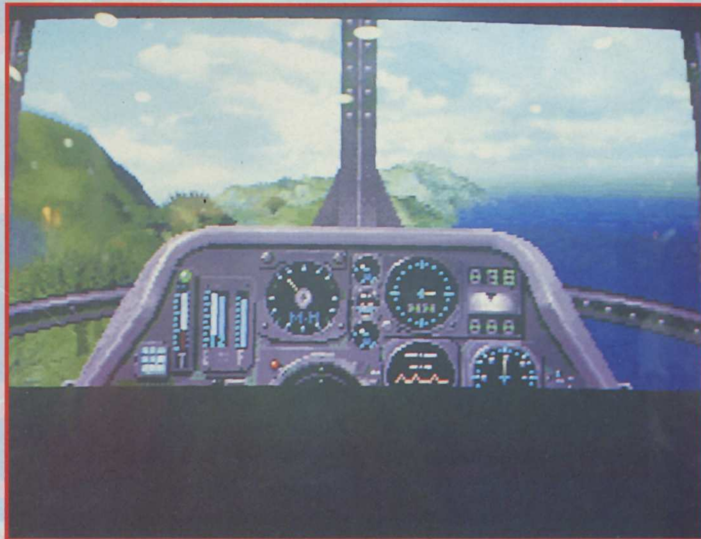
Ce wargame vous met à la tête d'une petite armée que vous tenterez de faire grossir le plus possible, et que vous essaierez de mener de victoire en victoire à travers toutes les batailles qui vous attendent. Pour vous développer, vous devez prendre des villes, pour profiter de leurs productions et fabriquer de nouvelles unités.
Des sons digitalisés accompagnent les mouvements de vos troupes, symbolisées comme dans tout wargame classique qui se respecte, par des carrés marqués d'inscriptions diverses. En plus des bruitages, vous pourrez même profiter de musiques originales, ce qui est déjà beaucoup plus rare dans cette catégorie.
Six joueurs peuvent s'affronter simultanément sur la même carte, et toutes les combinaisons entre humains et ordinateurs sont possibles. Si vous décidez de jouer à plusieurs humains, vous pouvez connecter jusqu'à 6 ordinateurs par câble null-modem, par Network ou même par serveurs électroniques, selon les combinaisons choisies. Il est d'ailleurs possible de combiner plusieurs d'entre elles: un ordinateur relié à un autre par câble null-modem tandis que cet autre ordinateur est relié à un Network où se trouvent deux autres machines, dont l'une d'entre elles est connectée à une cinquième bécane par câble Null-modem, par exemple (un peu tordu). Imaginez des parties à 6 joueurs simultanément! j'en frémis d'avance. D'autant que Empire Deluxe est tout à fait prometteur; il a été réalisé et est en cours de finition, par Mark Baldwin et Bob Rakosky, les créateurs de Perfect general, l'un des meilleurs logiciel du genre.

SIR-TECH

AMBUSH

PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: SEPTEMBRE

Sir-Tech, -laissez-moi vous remettre le nom de cet éditeur en tête-, a réalisé Crusaders of the Dark Savant, l'un des meilleurs jeux de rôle sur PC. Graphismes superbes, qualité sonore agréable et très bon scénario, Sir-Tech a prouvé qu'il fallait compter avec lui dans le marché du jeu.
A Las Vegas, deux softs étaient présentés sur le stand de Sir-Tech; le premier porte le nom de Realms of Arkania, nous vous en avions parlé il y a très longtemps dans les previews. Ce soft ayant un succès énorme en Allemagne va donc être distribué aux States par Sir-Tech. Normalement, il le sera en France et en Grande Bretagne par Us Gold, mais les choses n'étant pas encore signées, n'en parlons pas trop. Toujours est-il que Realms of Arkania est un jeu de rôle au monde gigantesque à explorer et proposant un système de combat, affichant les per-





sonnages de votre équipe, tout à fait impressionnant. Nous reparlerons de ce jeu quand sa distribution sera fixée en France.
Le second titre sortira, quant à lui, dans de nombreux mois: en Septembre. Il s'agit d'un soft de stratégie et de combat où vous dirigez une équipe de hit personnages, simultanément. Quelques éléments que l'on a l'habitude de trouver dans les jeux de rôle ont été intégrés; ainsi, vous pourrez créer vos personnages de façon très détaillée avant de les envoyer en mission.

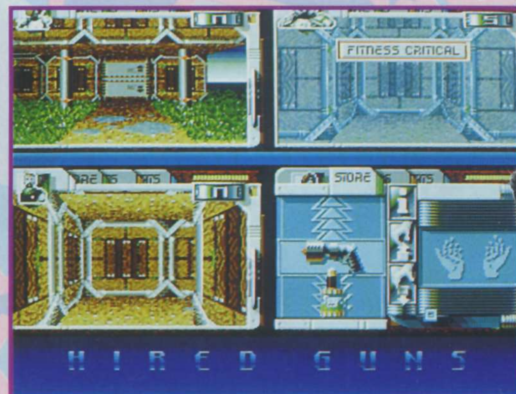


C'est une mission humanitaire qui vous motive; l'île que vous voulez contrôler est dirigée d'une main de fer par un groupe de militaires s'étant illustré récemment par un coup d'état. Sur cette île, pousse un arbre qui est le seul remède pour soigner de très nombreux enfants atteints d'un nouveau virus. Vous dirigez alors une équipe de huit mercenaires prête à tout pour exploser tous ceux qui se trouveront en face d'elle. L'introduction est superbe; deux personnages vous expliquent la mission qui vous attend, avec de nombreux recadrages sur leurs deux tronches et les textes des dialogues qui s'affichent à l'écran, un hélicoptère qui décolle ensuite et fonce vers l'île, ce qui donne lieu à des scrollings en 3D avec des surfaces au sol très réussies. Il est temps de passer à l'action.
Une carte de l'île est affichée, divisée en plusieurs secteurs. Chaque secteur est composé d'une dizaine d'écrans et vous devrez vous y rendre pour éliminer tous les ennemis et remplir différentes missions. Chaque fois que vous reprenez le contrôle d'un secteur, la section de carte correspondante change de couleur.
L'action est vue d'au dessus, avec un petit effet de 3D isométrique pour éviter d'avoir des graphismes trop écrasés. Par simple click, vous passer d'un membre de votre équipe à l'autre, vous pouvez les séparer, faire différents groupes et les déployer de façon stratégique pour surprendre et exploser vos ennemis. Tout se contrôle à la souris, les déplacements et les tirs, grâce à des icônes bien placés.
Ambush n'est vraiment qu'une preview, même le titre n'est pas définitif. Espérons que le développement ira dans le sens de ce que nous pouvons déjà voir dans ce jeu et que le soft s'améliorera encore au fil des mois.

PSYGNOSIS

HIRED GUNS

STANDARDS: AMIGA-PC
PHOTOS: AMIGA
SORTIE PREVUE: AMIGA EN MARS, PC PLUS TARD



Il y a bien longtemps, très longtemps même, nous vous avions présenté quelques écrans d'ébauche de Hired Guns sur Amiga. Les programmeurs de Psygnosis ont continué leur boulot tranquillement, et le produit fini est sur le point de sortir.
L'originalité principale de ce jeu vient du fait qu'il est possible d'y jouer à quatre simultanément, en utilisant les deux ports souris / joystick et le clavier. Chaque joueur dirige un personnage différent, et chacun dispose de sa propre fenêtre d'affichage avec son propre tableau de bord.
Autre élément important, qui est sans doute le plus amusant, les joueurs s'affrontent dans l'aventure et dans le monde qui les attend mais ne collaborent en aucune façon. Ainsi, les parties ressembleront à de vastes chasses à l'homme.
Les petites fenêtres affichent des graphismes avec plusieurs niveaux de profondeur, les animations vous permettent d'avancer, de vous tourner et d'entrer dans les bâtiments. Le maniement est on ne peut plus simple; vous dirigez un curseur qui change de fonction selon sa position: à droite de la fenêtre, il



permet de tourner à droite -logique- et en haut, par exemple, il permet d'avancer tout droit.
Chaque personnage peut charrier un équipement militaire assez impressionnant, les années 2700, époque où se déroule le jeu, semblent bien hostiles. En cliquant sur son tableau de bord, chaque joueur peut accéder à des menus qui lui donnent des informations sur sa santé et sur les armes qu'il transporte. Hired Guns promet beaucoup d'action, pas mal de stress, les joies de la traîtrise et le bonheur d'exploser un copain qui joue à vos côtés.

A VENIR...

Psygnosis présentait de nombreux logiciels sur sont stand au CES de Las Vegas,; si ces jeux ne se trouvent pas dans ces pages, c'est tout simplement parce que nous en avons déjà parlé les mois passés.

Hired Guns sortira donc en mars, Super Hero à la fin du mois de janvier et une version d'Air Support sur ST, absolument identique à celle de l'Amiga, verra le jour début mars. Le développement de Dracula continue d'avancer; une version Mega-CD jouable était présentée sur le stand, tandis qu'un écran géant balançait les images impressionnantes de Microcosm sur CD Rom, prévu pour la fin de l'année.

MERIT SOFTWARE

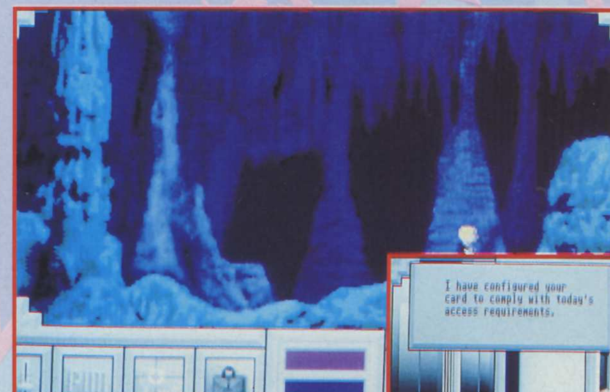
KRONOLOG

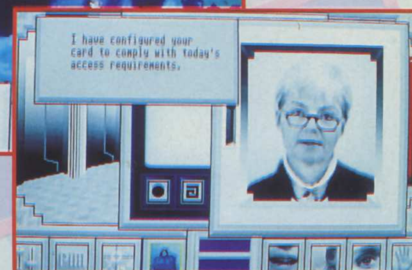
PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: MAI 93

Nous sommes en 2020, les nazis ont gagné la seconde guerre mondiale, le drapeau à croix gammée flotte sur l'Amérique et sur bien d'autres pays du monde. Les nazis font régner un ordre de terreur et de dictature, et vous, Mark Hoffmann, êtes plongé dans une histoire terrifiante qui vous opposera à leurs dirigeants. Votre fils vient d'être victime d'un «accident», il est mort, vous vous lancez alors dans une enquête pour trouver les responsables et pour le venger; enquête qui vous fera découvrir l'immense machination mise en place par les nazis pour régner sur la planète toute entière.

Mais l'horreur va encore plus loin, vous découvrirez aussi le terrible secret qui se cache derrière la victoire des nazis durant la seconde guerre mondiale, vous apprendrez l'existence d'une machine à voyager dans le temps et, peut-être réussirez-vous à l'utiliser pour changer le cours de l'histoire, passé et futur.

Ce ne sont que quelques éléments du scénario de Kronolog, celui-ci est extrêmement complet et plein de rebondissements. Le jeu, en lui-même, est une véritable aventure où vous déplacez directement votre personnage affiché à l'écran, dans des décors en 3D très beaux graphiquement. De nombreuses animations de personnages filmés et digitalisés accompagnent les dialogues qui feront avancer votre enquête tout au long du jeu.





MAELSTROM

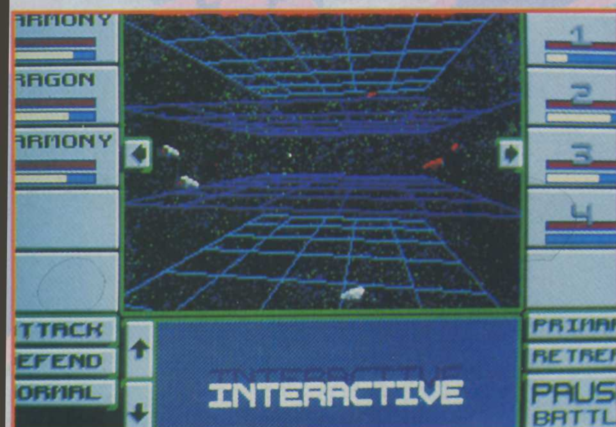
PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: MARS 93



Si l'âme d'un traître est profondément enfouie au fond de votre être, mais qu'elle attend la plus petite occasion pour sortir au grand jour, Maelstrom va vous combler. Le personnage que vous contrôlez dans ce jeu de stratégie futuriste commence son aventure par une bien belle traîtrise. Envoyé sur la planète Harmony par les Forces du Syndicat pour mener une enquête contre le gouvernement local, vous vous apercevez rapidement que, derrière tout cela, se cachent des intentions de domination galactique prêtes à détruire toutes formes humaines.

Vous décidez alors de vous rendre auprès du gouvernement et de mettre vos connaissances des Forces du Syndicat au service de Harmony, afin de lutter contre l'invasion future. Vous obtenez le grade d'Overlord qui vous permet de diriger des troupes militaires, de gérer de nombreux faits économiques et d'avoir une stratégie constructive pour lutter contre le Syndicat. L'originalité principale de Maelstrom





vient de la gestion des centaines de personnages que vous pourrez rencontrer au cours de votre vaste mission. Tous ont des attitudes, des humeurs et des buts différents. Une partie ne ressemble jamais à une autre, les évènements se suivent de façon aléatoire mais intelligente.

Stratégie, espionnage, sabotage, vendetta, autant d'éléments avec lesquels vous devrez jongler sans arrêt pour que la planète Harmony reste ce qu'elle est, un petit bout de territoire tranquille et agréable à vivre.



DYNAMIX

BETRAYAL AT KRONDOR

PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: FIN MARS



Dynamix diversifie ses activités, Betrayal at Krondor marquera l'entrée de l'éditeur américain membre de la famille Sierra dans le monde des jeux de rôles. Les techniques les plus avancées ont été utilisées pour le développement de ce titre, des images 3D aux digitalisations d'acteurs pour obtenir des scènes encore plus réalistes, le tout au service d'un scénario approfondi et complet. L'histoire est divisée en neuf chapitres différents, chaque chapitre ayant plusieurs orientations.

Vous contrôlez tous les personnages de votre groupe d'explorateurs. L'un d'entre eux se place en tête et sert à diriger l'ensemble du groupe dans des décors 3D très détaillés, bourrés d'éléments et de sprites de grande taille. Tout ces éléments de décors peuvent être minuscules ou prendre tout l'écran,



selon votre position. Quand vous avancez, tout se déplace en temps réel, donnant impression de profondeur et de vitesse. Le monde virtuel développé pour Betrayal at Krondor est énorme, horriblement vaste, plein de plaines, de forêts, de villages et de villes.



Si votre groupe entre dans un village, vous voyez directement les maisons et vous pouvez entrer à l'intérieur. Là, le jeu change totalement de vue et de système d'affichage. Des graphismes beaucoup plus travaillés, puisque non calculés et tirés de digitalisations, sont affichés pour vos dialogues et vos échanges commerciaux. L'ordinateur ne se contente pas d'afficher les tronches des protagonistes, mais aussi les décors intérieurs des maisons, l'ensemble étant d'une qualité graphique tout à fait exceptionnelle.



Si vous entrez dans une ville, par contre, la vue 3D cède place à une vue d'au dessus schématisée, avec les rues et les différents bâtiments. Cette vue peut d'ailleurs être obtenue à tout moment, même en rase campagne si vous voulez aller plus vite d'un point à l'autre. Dans ces villes, vous trouverez tous les commerces nécessaires à l'équipement de vos personnages, mais aussi différents individus qui pourront vous lâcher des indices importants pour votre aventure.

Le mode adopté pour la résolution des combats est, lui aussi, très impressionnant. Tous les membres de votre équipée sont affichés à l'écran, en pied, et s'animent face à vos ennemis. Les graphismes de ces personnages sont réalisés à partir de digitalisation, ce qui apporte un réalisme saisissant, mais ils sont retravaillés pour que leur qualité dépasse l'aspect sinistre et artificiel des digits pures. Pour exécuter les combats, vous cliquez sur l'un de vos personnages, puis sur la cible à atteindre, l'arme

qu'il a en main à ce moment sera automatiquement utilisée.
Betrayal at Krondor est un jeu exceptionnel, aux graphismes d'une qualité et d'un niveau artistique impressionnants. Nous vous reparlerons plus amplement de ce soft dès le mois prochain.



ACES OVER EUROPE

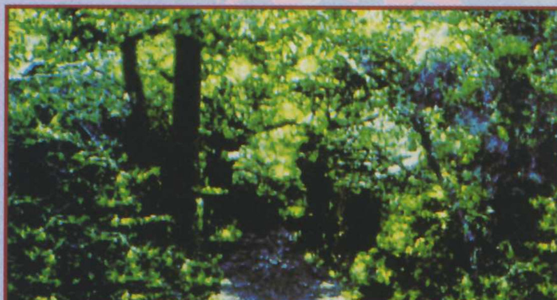
PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: FIN MARS



Après Aces of the Pacific, le superbe simulateur de chez Dynamix sorti l'année passée, voici Aces Over Europe. De nouvelles missions à travers la seconde guerre mondiale vous attendent, mais cette fois, dans les rangs de la Luftwaffe, de la RAF ou de l'armée U.S. Ces missions vous enverront combattre au-dessus de l'Europe, à bord d'un P-51 Mustang, d'un Focke-Wulfe 190 ou d'un Me-262 Jet Fighter.
Mais les nouveautés ne viennent pas que des changements d'appareils, de décors ou de missions; un apport technique important a été développé pour Aces over Europe. Verticalement, la résolution a été doublée; du coup, les graphismes des avions sont encore plus impressionnants et réalistes.

ET QUOI ENCORE?

De nombreux produits de grande qualité sortiront des laboratoires Dynamix cette année. Le formidable Space Quest V, testé par le non moins formidable Moulinex dans ce numéro, devrait être en magasin à la fin du mois de janvier. Chez Sierra, glissons le ici puisque Dynamix fait partie de la famille, un data disk pour Incredible Machine sortira en février sur PC. Incredible Machine Expansion Disk offrira 12 nouveaux outils, 85 niveaux de plus et des éléments de décors originaux.
Les autres titres Dynamix sont malheureusement encore top secret; nous en avons vu quelques images et quelques bouts d'animations et il y a fort à parier que les jeux seront exceptionnels.





ACTIVISION

RETURN TO ZORK



PHOTOS: PC
STANDARD: PC-PC CD ROM
SORTIE PREVUE: AVRIL

Il y a bien des années, quand les ordinateurs n'affichaient pas plus d'une poignée de couleurs dans des résolutions guère supérieures à celles du minitel, les jeux d'aventures n'avaient pas le moindre graphisme à offrir. Uniquement textuels, ces jeux disposaient, par contre, de scénarii extrêmement poussés, originaux, aux histoires pleines d'humour et de rebondissements. Infocom s'était spécialisé dans ce genre de jeu, et son titre phare, Zork, s'était vendu de façon incroyable et propre à faire rêver n'importe quel éditeur actuel.
Activision s'est approprié Infocom depuis un moment, cet ancien éditeur n'est maintenant qu'une division de la grande bête américaine, ce qui a au moins pour avantage d'offrir de très longs temps de développements et de recherches; un éditeur puissant peut financer ce genre de chose.
Au CES de Las Vegas, en ce début d'année 93, Infocom et Activision ont présenté un soft qui a fait frémir de nostalgie plus d'un joueur, la suite de Zork: Return to Zork.
Bien sûr, il est hors de question de sortir un jeu uniquement textuel à l'heure actuelle; cette suite est donc entièrement graphique, complètement animée et bourrée d'effets sonores impressionnants.
La qualité graphique de ce jeu d'aventure est absolument étonnante et, pour arriver à un tel résultat, plusieurs techniques différentes ont été utilisées: des acteurs ont été filmés pour ensuite être digitalisés, ça c'est pour les personnages, tandis que les décors de fond sont créés sur ordinateur suivant les meilleures techniques 3D disponibles à l'heure actuelle.



Return to Zork est tout aussi impressionnant au niveau son qu'au niveau graphique, et plus d'une heure complète de dialogue entièrement parlée est intégrée dans le jeu. Là encore, des acteurs ont été engagés et pas des moindres, puisque certains d'entre eux ont joué dans l'extraordinaire série de David Lynch, Twin Peaks.

L'interactivité dans Return to Zork est donc tout à fait extraordinaire, avec les dialogues parfaits, les animations videos et les animations générées par l'ordinateur, en 3D faces pleines et surfacées. Jetez un coup d'œil aux photos pour vous rendre compte de cette qualité, et fermez les yeux pour imaginer ces écrans en train de bouger.

Comme dans Zork premier du nom, le joueur devra se balader sur une planète hostile, étrange et pleine de surprises. L'humour, présent dans le jeu original du tout début des années 80, n'a pas disparu et certaines situations de Return to Zork, certains dialogues, sont tout simplement à mourir de rire. Le ton est très proche du Guide du Routard Galactique, de Douglas Adams, et ce n'est d'ailleurs pas un hasard si ce même livre a eu droit à une interprétation micro par Infocom il y a pas mal d'années aussi.

Return to Zork sortira début avril, sur PC, et la version CD Rom devrait débarquer dans le courant du mois de septembre. Nous aurons du mal à attendre jusque là sans périr notre race d'impatience.

ALIENS VS PREDATOR

PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: MAI



Le monde du cinéma a vu naître deux catégories de monstres terrifiants sortis du fin fond de l'espace: les Aliens et les Predators. Activision, toujours à la recherche de licences intéressantes, a réussi un joli doublé et prépare Aliens VS Predator. En fait, une BD américaine mettant en scène les deux personnages, existe déjà depuis pas mal de temps; on peut y voir des combats terrifiants entre les sales bestioles.





Le jeu Aliens VS Predator permettra au joueur de diriger un Predator, un Alien ou un humain, au choix. Selon le cas, le jeu est totalement différent. Avec le Predator, ce sont des scènes d'arcade qui vous attendent; avec l'Aliens, le jeu est plus stratégique, tandis que l'Humain vous emmènera dans un véritable jeu d'aventure.



Chacun des 3 personnages, dans son monde, affrontera les deux autres catégories de personnages. Le joueur passera ainsi d'un camp à l'autre comme bon lui semblera.

La préversion présentée à Las Vegas était encore loin d'être terminée, nous n'avons pu admirer que quelques écrans graphiques et déplacer un vague sprite ou deux. Difficile de se forger un avis pour l'instant; nous attendrons donc les previews plus détaillées des mois à venir.

BRODERBUND

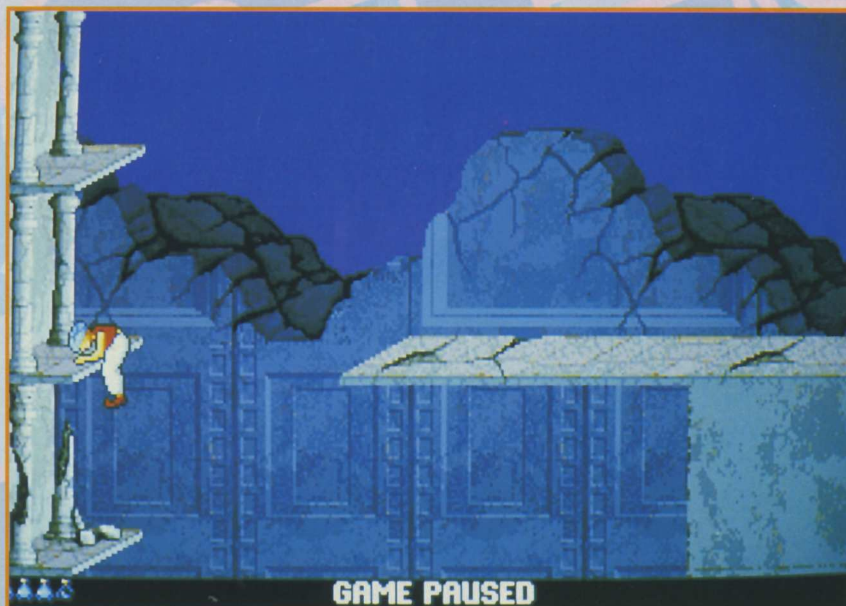
PRINCE OF PERSIA 2

STANDARDS: PC-MAC
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: PC EN AVRIL, MAC PLUS TARD

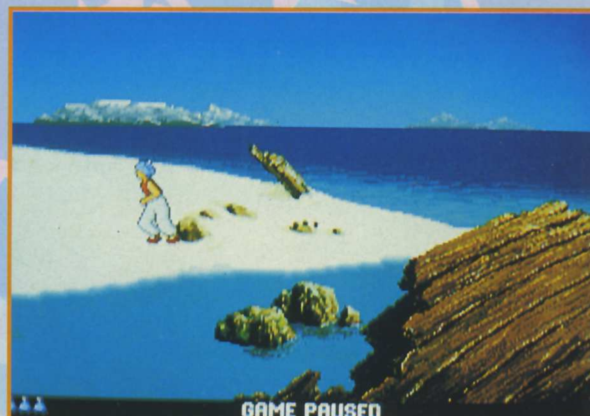
Un lecteur normalement constitué, devrait voir son visage s'éclairer d'un large sourire rien qu'à la lecture du titre de cette avant-première. Prince of Persia. Combien de joueurs ont passé des nuits de bonheur et de rage à tenter de délivrer la princesse. Jordan Mechner, programmeur et concepteur de génie, est donc de retour en cette année 93 pour nous apporter la suite de Prince of Persia, suite qu'il a préparée pendant de longs mois et qui promet encore plus d'heures de jeu.



L'histoire de Prince of Persia 2 fait directement suite





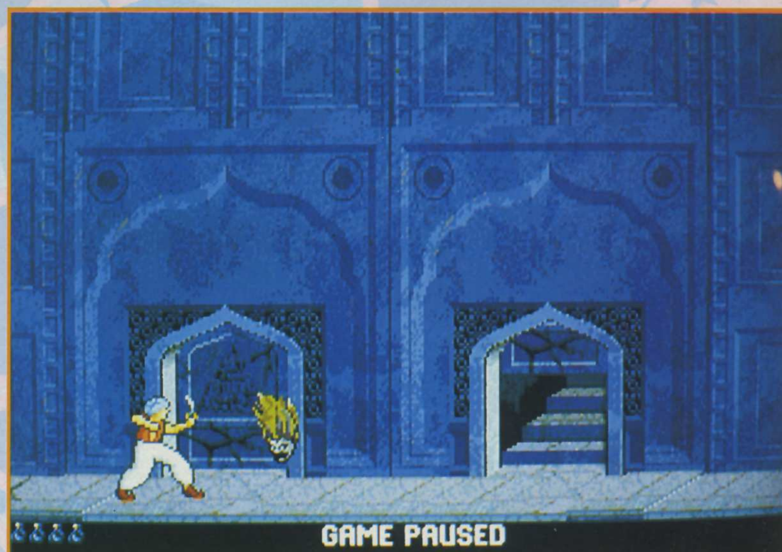


au premier épisode,; d'ailleurs l'introduction du jeu résume ce qui s'est passé avant que ne débute votre nouvelle aventure. Vous avez réussi à délivrer la belle princesse. Même si ce n'est pas vrai, même si le sprite de votre héros traîne toujours comme une âme en peine dans les catacombes du palais de Jaffar, Prince of Persia 2 vous fait le cadeau de vous placer en vainqueur dès le départ. Maintenant marié avec elle, vous avez fait le doublé super bonus en vous retrouvant, à votre tour, Prince de Perse. Vous vous la couliez douce avec une beauté entre les bras et des serviteurs à vos pieds, jusqu'au jour étrange où tout le monde semble vous ignorer. Vous avez beau vous déplacer dans le palais, personne ne vous reconnait, les gens vous ignorent et vous demandent de passer votre chemin. Vous apprendrez rapidement qu'un usurpateur avec exactement le même visage que vous, mais ayant dérobé tous vos habits de lumière, a pris votre place à la tête du Palais et personne ne semble s'en être aperçu. Il est donc temps de regagner votre place et par la force, malheureusement, car les gardes qui étaient à vos ordres il n'y a encore pas si longtemps, sont bien décidés à vous empêcher d'arriver jusqu'à la chambre de celui qu'ils prennent pour le véritable Prince de Perse.





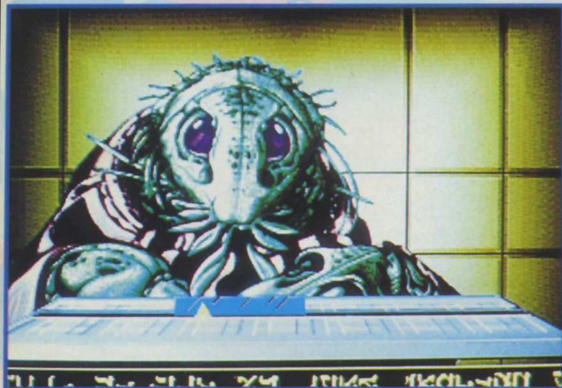
Tout commence sur les toits du Palais; le sabre à la main, vous courez en tous sens pour lutter contre les gardes et tenter de leur échapper. Tout de suite, le joueur reconnait la grâce des animations du personnage de Prince of Persia premier du nom; cependant, dans cette suite, de nouveaux mouvements ont été intégrés, rendant le jeu encore plus impressionnant. Vous pouvez toujours sauter au-dessus de précipices, vous raccrocher à une corniche, monter, escalader, descendre. Les combats sont particulièrement magnifiques, et plus nombreux que dans le premier épisode; d'ailleurs, il n'est pas rare de voir plusieurs ennemis en même temps sur l'écran.
Le changement majeur de Prince of Persia 2 par rapport au premier, vient des graphismes et des lieux que vous aller traverser. L'aventure ne vous cantonne pas à un simple Palais, mais vos péripéties vous mèneront sur une île, dans des grottes, dans un palais abandonné, pour enfin revenir au Palais. Les niveaux, au nombre de 15, varient énormément dans leur aspect et dans le type d'énigmes proposé. Le jeu n'en est que plus passionnant.
Entre les différents niveaux, des écrans animés et accompagnés de superbes musiques résument l'histoire et font la transition d'un lieu à l'autre, d'une situation à une autre. Tout un tas de petites améliorations ont été apportées, des tonnes de nouveaux monstres viennent vous chercher des embrouilles, nous vous présenterons tout cela dans la preview qui ne devrait pas tarder.
Cette nouvelle création de Jordan Mechner était sans aucun doute l'un des titres les plus marquants présentés au CES de Las Vegas, et Prince of Persia 2 sera sûrement l'un des plus grands succès de l'année à venir.



CYBERDREAMS

CYBER RACE

STANDARDS: PC-PC CD ROM-AMIGA-MAC
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: EN MAI SUR PC ET PC CD ROM, EN SEPTEMBRE SUR AMIGA ET MAC



Cyberdreams s'est déjà fait connaître auprès du grand public, l'année dernière, avec Dark Seed. Cyberdreams a décicé de travailler à la conception de ses jeux en prenant des artistes majeurs dans le monde de la S.F. comme conseillers. Pour Dark Seed, c'est le peintre suisse H.R. Giger (à ce propos, voir encadré dans le test de Dark Seed sur Amiga dans ce numéro. Notez qu'une version Mac de ce superbe jeu d'aventure sortira au mois de mai) qui avait servi de consultant permanent; pour CyberRace, nouveauté présentée au CES de Las Vegas, c'est Syd Mead qui donnera ses précieux conseils et son monde imaginaire servira de base à la création du jeu. En deux mots, sachez que Syd Mead, peintre et dessinateur de génie, se cache derrière l'aspect visuel de plusieurs films cultes comme Blade Runner, Tron, 2010 ou Star Trek: The Motion Picture. Pour ses deux premiers softs, Cyberdreams sait s'entourer d'artistes prestigieux, sans aucun doute.

La démo de CyberRace qui nous fut présentée avait de quoi vous couper le souffle pour le reste de la journée. Utilisant des techniques déjà développées, notamment, pour Maxximum Comanche Overkill sur PC, CyberRace fait défiler des décors 3D avec des textures très détaillées, à une vitesse absolument ahurissante. Les décors sont particulièrement beaux, avec leurs montagnes, leurs rivières et leurs canyons. Autre point fort, et que l'on peut mettre face à Comanche, CyberRace tourne de façon tout à fait honorable sur un PC 386; on peut même dire que la vitesse ne s'en fait pas ressentir, c'est la fluidité qui baisse de qualité par rapport à celle du 486. De plus, il est d'ores et déjà possible de baisser la qualité des graphismes, d'afficher moins de détails pour aller encore plus vite et, chose incroyable, il est difficile de voir une véritable baisse de qualité.

Quelques explications sur le scénario sont nécessaires. Dans un monde futuriste où une immense organisation technologique, un pouvoir énorme, dirigent pratiquement tout sur la Terre, des courses sans merci sont organisées sur des CyberTracks. Ces circuits, basés absolument partout, aussi bien dans des canyons sur Terre, que sur la surface de la planète Mars ou sur les anneaux de Saturne, sont le théâtre de combats violents. Les véhicules ultra-rapides inscrits pour les courses ont la possibilité d'être armés; ainsi, les concurrents peuvent non seulement se rentrer dans le lard pour se balancer dans les décors, mais aussi se tirer dessus, avec le sourire. Le personnage dirigé par le joueur, Clay Shaw, est l'un de ces concurrents, un pilote qui s'est inscrit pour la compétition totale. Par l'intermédiaire de ces courses, il se lève contre la dictature du pouvoir mondial et mène une enquête sur le kidnapping de sa petite amie, Alyssia. Son aventure le mènera de ville en ville, de planète en planète, et c'est là que le joueur entrera directement en contact avec le monde créé par Syd Mead et reporté sur l'écran par les artistes de CyberDreams.

Ce n'est qu'un bref aperçu de l'étendue de CyberRace, mais nous reviendrons très largement sur ce logiciel exceptionnel qui s'annonce comme l'un des titres phares de l'année 93.



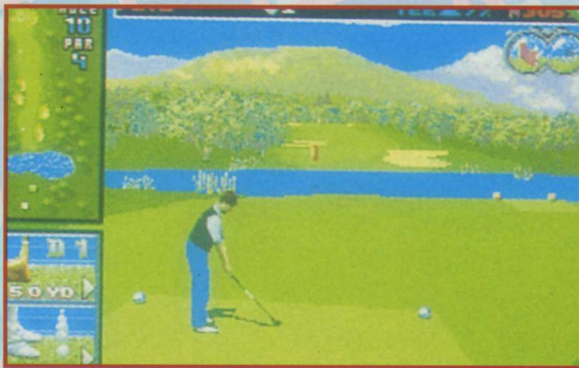
KONAMI

WILSON PROSTAFF GOLF

PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: FEVRIER

On ne compte plus le nombre de jeux de golf différents sur micros. Récemment, sur PC, nous avions reçu quelques bonnes claques dans la tête avec, notamment, Links Pro 386. Konami est décidé à nous en mettre une encore plus puissante dans le crâne, avec Wilson ProStaff Golf et, effectivement, ça fait mal.

Souvent, les jeux de Golf ont un défaut: ils demandent pas mal



de temps d'affichage pour réactualiser l'écran quand vous avez envoyé la balle et qu'elle atterrit. Wilson ProStaff Golf, lui, affiche les nouveaux décors instantanément. Cela aurait pu être possible en trichant, en collant des graphismes peu détaillés et absolument moches; ce n'est pas le cas et les décors du jeu sont absolument superbes.
Bien sûr, toutes les options classiques que propose un jeu de golf sur ordinateur sont présentes dans le jeu, mais là, elles ont l'avantage d'être toutes actives simultanément à l'écran. Indications sur la force du vent, choix du club, placement des pieds du personnage, force du coup, indications de distance, et même carte miniature pour bien voir le parcours qui vous attend.
Toutes ces fenêtres disparaissent quand vous exécutez votre coup, pour que le joueur profite pleinement des animations et du swing parfait qu'il exécute. On voit la balle partir, dans les airs, au milieu des arbres, puis une autre vue s'affiche instantanément pour montrer l'arrivée de la balle, en espérant qu'elle ne sera pas trop loin du point de chute que vous visiez.

BATMAN RETURNS

PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: FEVRIER

Nous vous avons déjà présenté Batman Returns dans les previews de Joystick, aussi, nous n'allons pas trop rentrer dans les détails; le développement du jeu continue et celui-ci devrait être disponible vers la fin du mois de février.
Basé sur le film du même nom, Batman Returns a pris la liberté de proposer quelques petits détails supplémentaires. Toutes les armes et les gadgets qui font la fierté du héros encapé sont présentes dans le jeu; vous vous déplacerez donc en Batmobile pour entrer dans la Batcave rejoindre votre Bat-lit et prendre un peu de Bat-repos avant de lutter contre le Pingouin, Catwoman et toutes les saletés de méchants qui veulent du mal à Gotham City.
Les graphismes de Batman Returns sont très jolis, bien animés et proposent des sprites de grandes tailles. Batman Returns est entièrement géré à la souris, même pendant les combats contre les méchants où vous choisissez l'arme à utiliser en cliquant sur l'icone appropriée puis sur l'icone Action pour en foutre plein la tête de votre ennemi. C'est en combattant que vous obtiendrez les informations importantes qui vous permettront d'enrayer le plan machiavélique du Pingouin; en effet, vous pourrez interroger vos adversaires vaincus. Dans ces scènes de dialogues, des gros plans sur les tronches des personnages sont affichés, avec des animations de leurs bouches et de leurs yeux; graphismes à base d'images digitalisées retravaillées. Ces images



sont particulièrement superbes.
Pour se rendre dans l'un des 25 lieux du jeu, Batman utilise la carte de la ville qui s'affiche sur l'écran d'ordinateur de sa Bat-Bagnole. Les bâtiments déjà visités sont coloriés pour que le joueur ne retourne pas 50 fois dans le même entrepôt ou dans le même appartement.
Batman Returns, un jeu au doux mélange d'action et d'aventure et au goût de soupe à la chauve-souris.

NFL VIDEOPRO FOOTBALL

PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: FEVRIER

S'il existe des produits qui peuvent coller pour tous les marchés du monde, il en est d'autres qui, de par leur thème même, se voient assurés d'un certains succès dans un pays et d'une apparition plus discrète dans un autre. Ce sera sans doute le cas pour NFL Videopro Football puisqu'il s'adresse aux fanas





complets, aux inconditionnels et spécialistes du football américain.
Ce produit très original vous met face à 14 moniteurs où vous pouvez suivre le déroulement de 14 matchs de football différents, toutes les rencontres hebdomadaires de la compétition NFL simultanément. Quand vous le désirez, vous n'avez qu'à cliquer sur l'un d'entre eux pour entrer dans l'action. Là, vous choisissez l'équipe pour laquelle vous allez jouer, l'ordinateur prenant le contrôle automatiquement de la seconde. Il ne reste plus qu'à déterminer la tactique que vous allez imposer à vos joueurs, avant de pouvoir admirer le déroulement de l'action dans la fenêtre prévue à cet effet. Un véritable film, en noir et blanc, s'anime pour illustrer vos ordres et les réactions de votre adversaire. Directement tirés de centaines de videos enregistrées à la télévision, vous profitez de mouvements de caméras exceptionnels, de zooms, de vues d'au dessus et même de commenta-

teurs sportifs. Toutes ces vidéos sont croisées, coupées, remontées pour correspondre parfaitement et donner l'impression au joueur qu'il est un véritable entraîneur et qu'il suit un match nouveau dans lequel il peut interagir à tout moment.
D'autres écrans permettent de jouer de façon encore plus scientifique et professionnelle votre rôle d'entraîneur, des statistiques sur les joueurs et les équipes, et même un journal de nouvelles sportives donnant les résultats des différents matchs.
A tout moment, vous pouvez quitter une rencontre pour aller jouer dans une autre ville, avec une autre équipe. Le jeu se déroulant en temps réel, l'ancien match continue son cours, vous pourrez y revenir mais le score aura peut-être évolué. Vous pouvez décider alors de prendre l'autre équipe. Il peut être amusant de prendre systématiquement les équipes qui perdent au score, pour essayer de renverser la vapeur, histoire de participer à un challenge bien difficile.
Bien qu'en noir et blanc, la qualité des films de retransmissions est tout à fait agréable et fait de ce jeu un produit un peu à part, entre la simulation sportive et la simulation de téléspectateur.

AIR WARRIOR SVGA

PHOTOS: PC
STANDARDS: PC-MAC
SORTIE PREVUE: FEVRIER

Nous vous avons déjà parlé de Air Warrior première version, ce simulateur sur PC qui voit son intérêt rehaussé par ses options multi-joueurs. Le défaut principal de ce jeu venait de ses graphismes qui, au regard de ce qui se fait maintenant sur PC, paraissaient un peu démodés. Grande nouvelle, une version entièrement retravaillée au niveau graphique sortira d'ici le mois de février, sur PC en mode SVGA donc, et dans le courant de l'année sur Macintosh. Mais cette nouvelle version ne propose pas seulement des graphismes plus beaux, elle utilise aussi des techniques d'affichage 32 bits qui accélèrent grandement les choses.
Entièrement basé sur le duel aérien ou sur les combats d'un petit nombre d'avions, Air Warrior offre différents modes de jeu: duel en connectant deux ordinateurs par câble null-modem ou par modem, mode 1 joueur qui vous met face à quatre avions dirigés par l'ordinateur, ou bien mode connection sur un serveur prévu à cet effet (il en existe un en France) où 50 joueurs peuvent s'affronter dans une même partie. C'est de loin le mode le plus intéressant qui, malheureusement, coûte un peu puisqu'il faut payer la connection téléphonique; mais rien ne vaut le plaisir de cartonner des dizaines de joueurs que l'on ne connait pas de vue, et qui vous envoient des messages d'insultes et de haine.



Air Warrior SVGA ne rivalise pas avec les meilleurs des simulateurs de vol du PC; il offre moins d'options, des graphismes moins jolis et moins détaillés, mais il propose un très grand plaisir de jeu grâce à ses modes multi-joueurs. Du coup, le soft devient presque plus drôle que certains très grands hits.

CHAMPIONS

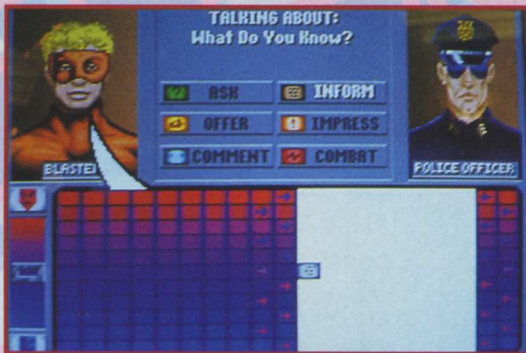
STANDARDS: PC-MAC-AMIGA
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: AVRIL



Bien souvent, les jeux de rôles sur micros se déroulent dans des mondes dignes de Donjons et Dragons et au milieu de personnages tirés de récits d'Heroïc Fantasy. Champions, l'une des productions Konami devant sortir très bientôt, brise le carcan des qualités et marque par son originalité: pas de dragons, d'elfes ou d'épées à deux mains faisant 25000 points de dégâts, mais des super-vilains, des super-héros et des super-pouvoirs. Inspirés des comics américains et autres Marvels, Champions vous collera donc un super-héros entre les mains avant de le balancer dans tout un tas d'aventures où il tentera de faire régner le bien.
L'un des buts principaux des programmeurs de Champions était de développer un véritable jeu de rôles sur ordinateur, digne



de ses parents de papier, de paravent et de dés de dix, avec une structure identique et un déroulement rappelant les livres dont vous êtes le héros. Cela implique une très grande liberté du joueur; ainsi, les différentes enquêtes et missions qui vous seront offertes, pourront être résolues de plusieurs manières différentes, par plusieurs voies. La qualité du scénario se doit d'être très élevée elle aussi, et les textes tiennent une grande importance dans Champions. Ils s'affichent dans des fenêtres, par dessus les graphismes, pour décrire les lieux, les objets ou pour faire des transitions lors de vos déplacements. Actuellement, le jeu est entièrement en Anglais mais une version Française est prévue pour sa sortie.



Quand il y a jeu de rôles, il y a forcément création de personnages, et Champions n'échappe pas à la règle. Vous déciderez donc de l'aspect physique de votre super-héros, de sa tronche, de sa tenue, de la couleur de celle-ci ainsi que de toutes ses caractéristiques classiques (constitution, apparence, force, etc...). Ensuite, vous lui choisirez des super-pouvoirs parmi la liste impressionnante déjà intégrée dans le jeu. Cela va du Mega-coup-de-poing capable d'assommer cinq troupeaux d'éléphants, à la possibilité de voler ou d'envoyer des rayons laser. Une fois votre personnage entièrement créé, il est, bien sûr, possible de le sauvegarder; des personnages sont d'ailleurs intégrés, de base, avec le jeu, si toute cette phase vous gonfle profondément et que vous désirez jouer directement à Champions.

En évoluant dans les 24 scénarii différents qui vous sont proposés, vous lutterez contre des super-vilains qui disposent de pouvoirs comme vous, mais aussi contre de vulgaires voyous en train de dérober des sacs à des petites vieilles.

Le programme a été fait de façon à accepter de futures data disk de scénarii qui seront publiés si l'original a suffisamment de succès.

HUMONGUS

FATTY BEAR'S BIRTHDAY SURPRISE

PHOTOS: PC
STANDARDS: PC-MAC-MAC CD ROM
SORTIE PREVUE: AVRIL



Humongous a ouvert une nouvelle gamme de logiciels, une série de jeux d'aventures éducatifs. Le premier portait le titre de Putt-Putt Joins The Parade et devrait être sorti à l'heure



où vous lirez ces lignes, tandis que le second, Fatty Bear's Birthday Surprise arrivera début avril.

Le but de cette gamme est d'offrir des logiciels très simples d'emploi, pour les 3 à 7 ans, donnant les bases du maniement et du click de la souris, de donner l'envie de la découverte de la réflexion, tout en proposant des tonnes de petits jeux dans le jeu.Ce qui frappe dès que l'on voit Fatty Bear's, c'est la qualité des graphismes et des animations. On a vraiment l'impression de se trouver devant un bon dessin animé. Rien que pour cela, les enfants devraient être captivés; d'ailleurs, les adultes eux-mêmes le sont et se surprennent à jouer à des jeux pour les 3 à 7 ans pendant des heures. Ensuite, on s'aperçoit que tout est parfaitement étudié, que chaque écran réserve de très nombreuses surprises; chaque click sur un objet déclenchera tout une série d'animations, de sons et de voix CD, agencées logiquement suivant un véritable scénario, une véritable histoire.



Malheureusement, pour l'instant, Fatty Bear's est en Anglais; espérons qu'un éditeur français s'intéressera au produit et s'occupera de la traduction. Les produits Humongous sont distribués par Electronic Arts aux Etats-Unis qui, décidément, ressemble de plus en plus au géant du logiciel micro mondial.

ICOM

BEYOND SHADOWGATE

PHOTOS: PC CD ROM
STANDARD: PC CD ROM
SORTIE PREVUE: JUIN

La plupart des produits CD Rom PC, quand ils ne sont pas de vulgaires transpositions de formats, proposent souvent des jeux d'aventures, des éducatifs ou des utilitaires divers et plus ou moins originaux. Beyond Shadowgate n'a rien de tout cela



et ce nouveau produit Icom est un véritable jeu d'arcade.
Vous incarnez un prince, enfermé dans une prison avec sa sœur par une ordure qui vient de prendre le pouvoir de force. Rapidement, des gardes viennent vous retirer votre sœur et l'emmènent vous ne savez où. Commence alors votre lutte; vous devrez vous évader et traverser les nombreux couloirs, les tonnes de pièces et les alentours du château pour la retrouver et la sauver.
Ce jeu est enfin la continuité de Shadowgate, en version entièrement graphique et avec beaucoup d'action. Vous dirigez le personnage et vous éclatez la tronche de tous les gardes qui débarquent. Vous entrez dans des pièces, récupérez des objets et essayez de résoudre de petites énigmes qui vous permettront d'aller plus loin. trouver comment passer tel piège, telle porte ou comment éliminer un monstre donné.
Le scrolling continue de Beyond Shadowgate est absolument impressionnant, d'une fluidité exemplaire et juste à la bonne vitesse.
Les sprites sont de très grandes tailles et leurs animations fluides, rapides, et tout à fait irréprochables.
Beyond Shadowgate dénote un peu au vu de la production PC actuelle, le soft est un peu moins sérieux que ce qu'on a l'habitude de voir, il propose plus d'action et les graphismes beaucoup plus amusants que réalistes.
Une nouvelle orientation pour le CD Rom qui, espérons-le, sera suivie par de nombreux éditeurs. Même avec des bécanes à plus de 10 000 balles, les joueurs ont envie de foutre sur la tronche de centaines de sprites ennemis.

IMPRESSIONS

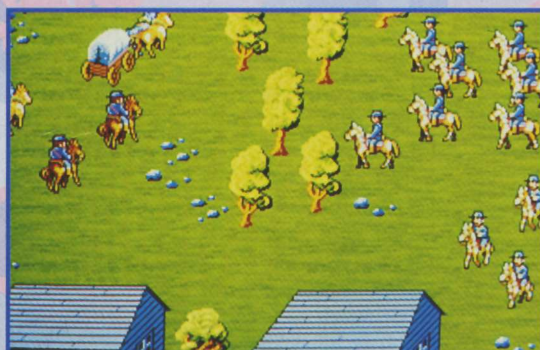
THE BLUE & THE GRAY

PHOTOS: PC
STANDARDS: PC-AMIGA
SORTIE PREVUE: MAI





Si vous crevez d'envie de diriger une armée et d'envoyer des centaines d'hommes se faire massacrer, mais que que vous trouvez les wargames disponibles sur micros trop ardus et pas assez agréables graphiquement, The Blue & The Gray risque bien de vous satisfaire. Avec ses graphismes en VGA 256 couleurs et ses personnages entièrement animés qui courent partout sur l'écran, qui tirent, sautent et meurent, The Blue & The Gray a de quoi séduire plus d'un joueur.
La période de l'histoire choisie pour ce jeu, -les plus perspicaces l'auront deviné par rapport au titre du soft-, retrace les campagnes et les plus célèbres batailles de la guerre civile américaine qui a déchiré le Nord et le Sud pendant bien des années.
Un zoom arrière permet d'obtenir l'affichage de la carte à une autre échelle, le joueur peut alors exécuter des déplacements stratégiques en donnant des ordres à plusieurs unités simultanément. La taille de la carte est impressionnante, elle va du Mi-Ouest à la côte est, et de la Floride à New-York.
Le respect historique a été poussé jusque dans les moindres détails, et les uniformes des personnages sont parfaitement exacts et réalistes. Déplacer ses troupes est d'une simplicité enfantine; il suffit de déplacer la souris, de cliquer sur l'unité puis de cliquer sur le point de la carte à atteindre.



The Blue & The Gray est un wargame déjà tout à fait original et agréable graphiquement, bien plus que nombre de titres du genre. En fait, ce jeu est plus proche du wargame avec figurine que du wargame normal.

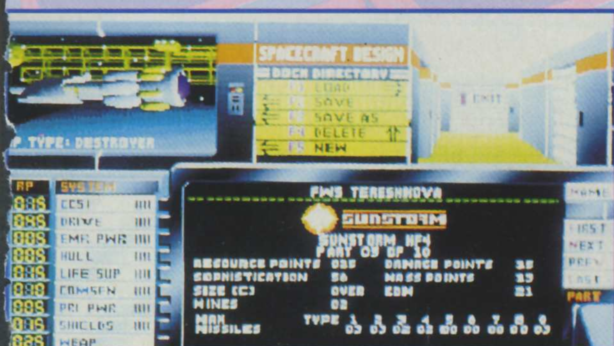
WHEN TWO WORLDS WAR

PHOTOS: PC
STANDARDS: PC-AMIGA
SORTIE PREVUE: MARS



Toujours loin du jeu d'arcade, Impressions passe du wargame à la simulation stratégique de conflit galactique. Dans When Two Worlds War, le joueur contrôle toutes les ressources d'une planète afin de mener sa nation de la guerre contre la planète voisine jusqu'à la victoire. Pour cela, le joueur peut créer ses propres vaisseaux, les designer entièrement afin de créer des machines de guerre puissantes. Les combats auront lieu aussi bien sur la planète de votre adversaire que sur la vôtre ainsi que dans l'espace qui se situe entre les deux.

Pour l'instant, peu d'éléments de When Two Worlds War étaient visibles sur le stand Impressions, juste quelques écrans, mais les spécifications annoncées sont nombreuses et permettent d'espérer pas mal d'amusement en prévision: mode deux joueurs en connectant deux bécanes par câble null-modem, de nombreux scénarii et la possibilité de créer les siens, générateurs de planètes, gestion des combats en temps réel, etc...





Actuellement, Impressions travaille sur toutes les nouvelles cartes sonores à venir, Aria, Gravis et la nouvelle AdLib, ainsi que sur la carte de reconnaissance vocale d'Aria. Du coup, When Two Worlds War risque bien d'être le premier jeu à intégrer de la reconnaissance vocale.

AIR BUCKS 2.1

STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: FEVRIER

A noter, toujours chez Impressions, la nouvelle version de Air Bucks qui sortira au début du mois de février sur PC. Au programme, des graphismes entièrement retravaillés pour entrer au format 256 couleurs VGA, la possibilité de zoomer sur la carte, plus tout un tas de petites améliorations d'ergonomie et de rapidité. Ce jeu de gestion d'entreprise aérienne devient alors beaucoup plus passionnant.

ACCOLADE

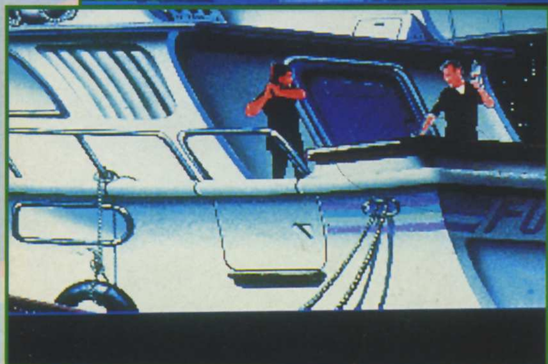
BLUE FORCE

PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: MAI

Tsunami. Derrière ce nom aux consonnances très japonaises, se cache un tout nouvel éditeur. Même si la structure est récente, les programmeurs et les graphistes ne sont pas des petits nouveaux, loin de là. Jim Walls et Cheryl Cornelius, par exemple, sont les créateurs de la série des









Police Quest chez Sierra, autant dire que nous n'avons pas à faire à des débutants. Avec Blue Force, nos deux designers continuent d'évoluer dans le monde des enquêtes policières, il faut dire que Jim Walls a été officier dans les patrouilles de l'autoroute en Californie, ce qui assure un minimum de réalisme au niveau du scénario.

Le joueur dirige Jake Ryan, jeune policier d'une brigade des brigades évoluant en motos. Jake a vécu un drame dans son enfance, son père, policier lui aussi, a été tué par un cambrioleur. Frappé d'amnésie pour tout ce qui touche à ce malheur, Jake vivra des flashbacks au fur et à mesure de son avancée sur les traces de son père dans le monde de la police.

Mélange de vues en 3D isométrique où vous voyez évoluer votre personnage, et de tout un tas d'images et d'animations pour agrémenter des déplacements particuliers, certaines découvertes d'indices ou des dialogues, Blue Force est tout à fait réussi graphiquement. Pour encore plus de réalisme, de nombreuses scènes, mouvements de personnages, ont été digitalisés dans une école de Police. Ainsi, les mouvements exécutés pour menotter un personnage correspondent exactement à ce que l'on apprend aux jeunes recrues de la police.

Votre enquête est divisée en deux parties: une première où vous êtes membre de la brigade motos, et une seconde où vous agissez davantage comme un détective privé, vous fera rencontrer plus de 40 personnages différents.

Pour agir, vous disposez des icônes situés en bas de l'écran, et des menus déroulants se remplissant au fur et à mesure que vous obtenez des informations et que vous en savez plus sur tel individu ou tel lieu.

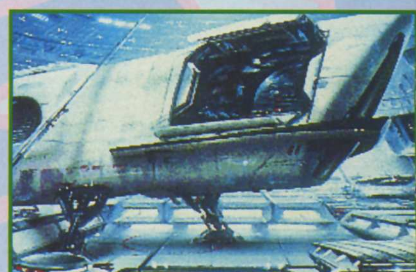
RINGWORLD

PHOTOS: PC
STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: FEVRIER









Ceux d'entre vous qui sont très branchés S.F. connaissent sûrement les bouquins de Larry Niven, Ringworld (le livre) et Known Space forment, en fait, les deux premiers épisodes du scénario écrit tout spécialement pour Ringworld (le jeu).

Sur fond de superbes écrans graphiques et de très belles animations, vous dirigerez un personnage qui tente d'échapper aux prisons de Kzyn, le terrible dictateur mi-félin mi-homme. Votre évasion vous emmènera sur l'immense planète Ringworld, qui, à elle seule, pourrait contenir plusieurs fois notre planète Terre.

Dans un monde aussi vaste, vous ferez évidemment énormément de rencontres et elles ne seront pas toujours très agréables.

La plupart des décors de fond provient de digitalisations qui ont ensuite été retravaillées de très belle façon. S'il y a des dialogues, quand les personnages parlent, leurs tronches sont affichées en gros plan et leurs visages s'animent tandis que des textes apparaissent à l'écran.

Le scénario très consistant, la qualité des graphismes, des ani-



mations et la simplicité du système de gestion à la souris, font de Ringworld un jeu que l'on peut attendre avec impatience. Heureusement, il nous tombera entre les mains très bientôt, durant le mois de février, en fait.

PROTOSTAR

PHOTOS: PC • STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: ETE 93

Troisième titre à venir de chez Tsunami, et apparemment encore un soft de très grande qualité. Pour l'instant, nous n'avons pu voir que quelques pages écrans, sans animation, sans rien, juste un travail d'ébauche. Le programme étant prévu pour l'été de cette année, le développement a encore le temps d'avancer.





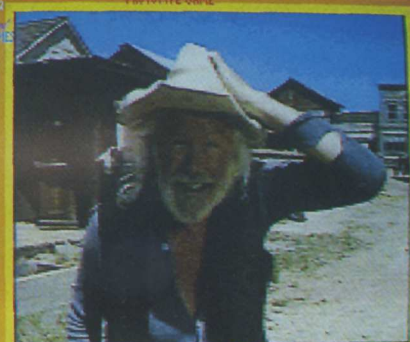
Le scénario du jeu vous balancera dans un conflit militaire spatial de grande envergure. Jeu de rôle, jeu d'aventure et aussi simulateur de combats dans l'espace, Protostar proposera un vaste panel d'actions et de réflexions possibles. De plus, la structure de l'aventure et du jeu est faite de façon à ce que vous puissiez y jouer indéfiniment, en explorant sans cesse de nouvelles planètes et en continuant à développer votre vaisseau et votre personnage. Nous reparlerons très prochainement de Protostar, à l'occasion d'une preview plus détaillée.



AMERICAN LASER GAMES

MAD DOG McCREE

PHOTOS: PC
STANDARDS: PC-TANDY CD



Si vous traînez dans les salles d'arcade, vous connaissez sûrement ce jeu. Véritable film interactif, il plonge le joueur en plein Far-West, flingue en main et chapeau de cow-boy sur la tête, le balançant entre de nombreux duels et des tonnes de bastons par balles interposées.

La version PC arrive très bientôt, et malgré la difficulté du défi imposé par un tel projet, la pré-version que nous avons vue au CES promet déjà beaucoup. Une fenêtre de jeu, relativement réduite, affiche les images et les films directement tirés du jeu d'arcade laser. A l'aide de la souris ou du joystick, vous déplacez un curseur afin de vous placer sur toutes les cibles humaines ou matérielles qui débarquent à l'écran. Si vous touchez votre cible, elle explose ou le personnage s'écroule au sol, selon le cas, souvent avec des changements de vues et des mouvements de caméra qui apportent un très grand réalisme.

Mais Mad Dog McGree en arcade tire tout son intérêt du fait que l'on a un flingue en main et qu'on le pointe directement sur l'écran en appuyant sur la gâchette pour cartonner ses ennemis. La version micro offrira la même chose, grâce à une interface qui sera vendue avec le jeu et qui permettra de connecter différents flingues à détection lumineuse déjà sur le marché, comme celui de Sega ou de Nintendo.

Sur le stand American Laser, c'est le flingue de la version arcade qui était connecté, et jouer de cette façon est absolument éclatant.





Vous entrez dans un saloon où trois abrutis jouent aux cartes; soudain, l'un d'entre eux se lève, paf! Vous le descendez, les autres se lèvent à leur tour mais n'ont pas eu le temps de sortir leurs flingues que, déjà, vous leur avez collé des bastos dans l'bide. Tout cela en images digitalisées entièrement animées, l'effet est saisissant.

A noter qu'une version CD, destinée à la nouvelle machine Tandy, est prévue pour le courant de l'année, ce qui promet encore plus de réalisme avec des images videos irréprochables.

INTERPLAY

RAGS TO RICHES

STANDARDS: PC-AMIGA-MAC
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: PC EN AVRIL, MAC PLUS TARD, AMIGA PEUT-ETRE



Basé sur le jeu de plateau du même nom (non disponible en france à ma connaissance), Rags to Riches vous offre l'opportunité de devenir très très riche. A vous les joies des parts de marchés, de côtes en bourse et les cauchemars des dépôts de bilans et des licenciements.

Vous débutez avec une petite somme d'argent donnée par vos parents, dans un studio, et vous devez vous débrouiller pour monter des bureaux dans le monde entier pour brasser des tonnes de thunes.

Les évènements qui vous tomberont sur le coin de la tronche tout au long du jeu, sont réalistes et correspondent à de véritables activités financières. Consultez vos dossiers, manipulez votre ordinateur, donnez des ordres à votre secrétaire et ne



ratez pas les bonnes affaires.
Peu de graphismes pour ce jeu destiné à vous faire manipuler des chiffres à longueur de parties, mais, heureusement,



les quelques écrans qui s'afficheront devant vos yeux sont de très bonne qualité.

LORD OF THE RINGS CD



STANDARD: PC CD ROM
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: AVRIL-MAI

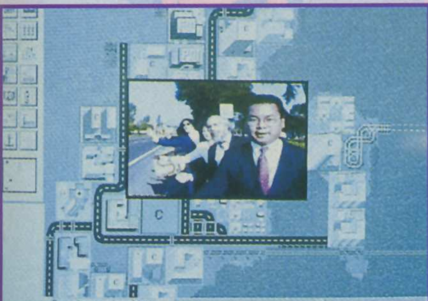
Le marché CD Rom s'agite et bouillonne de toutes parts. Interplay est aussi du voyage et prévoit d'adapter nombre de titres sur la nouvelle mémoire de masse, logiquement en vogue en ce moment. Lord of the Rings version CD est très proche de la version disquette, sortie il y a déjà pas mal de temps. Les joueurs y trouveront tout de même une introduction Full Motion Video avec de grandes images animées et une voix récitant les évènements survenus avant que vous n'entriez dans le jeu.
Durant la partie, d'autres animations seront exécutées, toujours accompagnées de voix et de bruitages réalistes.

SIM CITY CD

STANDARD: PC CD ROM
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: SEPTEMBRE

Paf! Une autre transposition sur le CD Rom devrait sortir juste après l'été, et pas des moindres, puisqu'il s'agit de







Sim City. Pour l'occasion, les graphismes ont été entièrement retravaillés pour passer en mode SVGA 256 couleurs. Mais ce n'est pas tout, les petits textes d'infos qui apparaissaient en haut de l'écran quand survenaient des catastrophes et quand l'opinion publique avait quelque chose à hurler, sont remplacés par des séquences videos et sonores. Ainsi, vous verrez des files de personnes se battant pour avoir un taxi, la caméra se déplace, les gens hurlent et prennent la caméra à témoin: «on a besoin d'un aéroport». En général, ce genre d'animations est assez amusante et vous entendrez, avec joie, des réflexions du genre «le maire est un nullard», «pendez-le», et autres invitations à vous faire démissionner.

INTERPLAY CREE MACPLAY

Devant la montée de l'intérêt pour les jeux sur Macintosh, Interplay a décidé de créer un département de développement, entièrement dédié à la machine d'Apple. Fort logiquement, cette division portera le doux nom de Macplay.
Plusieurs titres sont déjà annoncés: Battle Chess, Lexi Cross, Dvorak on Typing et Castles II: Siege & Conquest.

SSI

DARK SUN: SHATTERED LANDS

STANDARDS: PC-CD ROM PC-MAC
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: PC AVRIL, PC CD SEPTEMBRE, MAC OCTOBRE

Dark Sun est, sans aucun doute, l'un des mondes les plus populaires des jeux AD&D. SSI se lance donc dans l'interprétation micro de ces jeux de rôles en sortant le premier volume de ce qui pourrait bien constituer une longue série: Shattered Lands.



Beaucoup plus perfectionné que les anciens titres SSI qui avaient été créés pour des ordinateurs 8 bits, Dark Sun offre une vue d'au-dessus avec de superbes graphismes en VGA 256 couleurs. Les personnages disposent de 25 étapes d'animations différentes, ce qui promet un réalisme et des situations saisissantes.



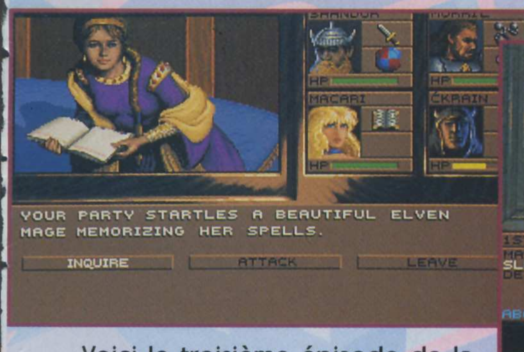


Par l'intermédiaire d'un système de click directs sur l'écran et de différents menus déroulants, le joueur pourra déplacer son personnage, ramasser des objets, combattre ou dialoguer avec ses "rencontres". Chaque diverse région du jeu est accompagnée d'une musique différente et la plupart des actions dispose de bruitages originaux.
La planète Dark Sun est désertique; les villes qui traînent de ci-de là (chimères?) sont dirigées par différents rois et les gens y ont des occupations diverses. Au début du jeu, votre personnage est envoyé dans une arène pour se battre pour le bon plaisir du roi, alors en place dans la ville. Vous devrez monter une armée rebelle avec les esclaves que vous rencontrerez, pour tenter de renverser le roi sorcier de son trône. Cette quête couvrira 3 jeux SSI tout entiers, Shattered Lands est le premier épisode.
La magie n'a pas été oubliée et près de 200 sorts différents pourront être découverts par le joueur tout au long de son aventure, laquelle pourra durer très longtemps puisque le système du jeu est totalement libre. Tel joueur pourra zoner pendant des heures et des heures et vivre plus d'évènements que tel autre qui prendra un chemin plus court pour arriver à la fin du jeu.

EYE OF THE BEHOLDER 3

STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: AVRIL





Voici le troisième épisode de la série Eye of the Beholder, l'une des plus populaires du genre. Les graphismes 3D sont toujours au rendez-vous mais, cette fois, l'affichage a gagné en taille, il est plus large. Côté son aussi, des améliorations ont été apportées, notamment au niveau des bruitages puisque plus de 70 sons digitalisés accompagnent explosions et autres chants d'oiseaux.

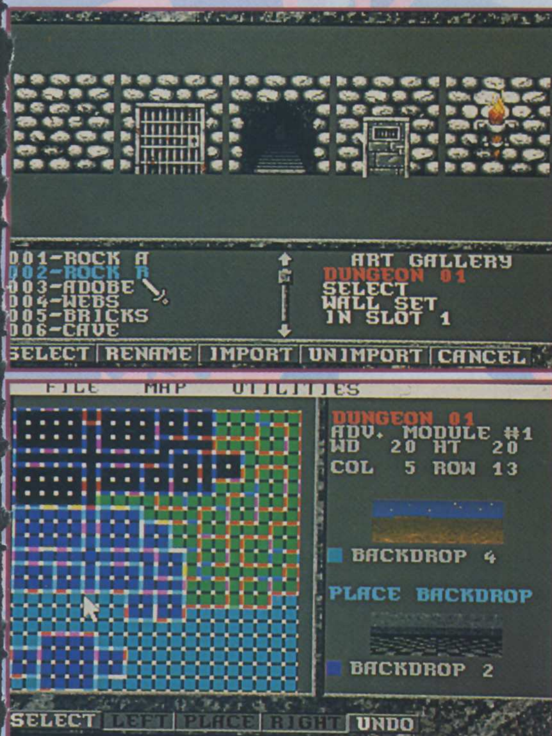
La taille du jeu est plus importante, avec davantage de lieux (environ 50% en plus), et donc plus d'ennemis à cartonner et d'énigmes à résoudre. Une cité en ruines sera le théâtre des péripéties de votre groupe de 4 aventuriers. De nouveaux monstres originaux feront tout leur possible pour vous arracher tous les membres, hommes-lézards, hommes-tigres et tout un tas d'horreurs.

Si vous êtes très attaché à vos personnages de Eye of the Beholder II, vous pouvez les importer directement dans ce nouvel épisode, en gardant leurs caractéristiques et tout leur équipement en armes et trésors.

UNLIMITED ADVENTURES

STANDARDS: PC-MAC
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: PC EN AVRIL ET MAC EN MAI

De nombreuses tentatives ont été faites dans ce domaine: offrir aux utilisateurs un programme leur permettant de réaliser leurs propres jeux d'aventures / rôles sans qu'ils aient à programmer une ligne. Bien souvent, les programmes en question n'avaient que trop peu de possibilités, ou bien étaient tellement compliqués à utiliser qu'ils en devenaient absolument inintéressants. SSI relève donc le défi et prévoit de sortir, pour le mois d'Avril, un éditeur de jeux de rôles reprenant les vues 3D et la vue d'audessus générale que l'on a l'habitude de voir dans ses jeux.



Ce n'est qu'une preview, le soft n'est pas tout à fait terminé mais, déjà, on peut se rendre compte de la qualité et de la simplicité d'utilisation du programme. De plus, une banque de données énorme permet de disposer très rapidement de tout une galerie de monstres, prêts à être placés dans vos aventures.

Le créateur potentiel dispose d'une liberté totale; il dessine les plans des donjons, définit les graphismes à afficher, place les monstres, les trésors et indique les actions particulières, comme les pièges ou les téléportations. Des actions, dans une pièce, peuvent se répercuter et avoir de l'influence sur des éléments d'une autre pièce.

Si le travail graphique de SSI ne vous convient pas, ou s'il ne correspond pas avec l'ambiance que vous voulez recréer, rien ne vous empêche de dessiner vous- même vos sprites et vos décors avant de les intégrer dans votre propre scénario.

Unlimited Adventures a un potentiel de créativité énorme, et pourra servir aux maîtres de donjons pour faire passer ses joueurs dans des étapes particulières, en plein milieu d'une partie, par exemple.

TOUJOURS CHEZ SSI

Great Naval Battles est sorti il y a quelques mois et ce simulateur de batailles navales (d'où le titre) s'est immédiatement imposé comme référence incontournable du genre. SSI continue son avancée dans le domaine et prévoit la sortie de 3 Expansion Disks. Le premier sortira fin janvier, le second fin février et le troisième fin mars, tout est parfaitement planifié. Du coup, le joueur se retrouve avec de nouveaux ennemis, plus puissants, et de nouveaux lieux de combats. Dans le respect de la réalité historique, toujours.

SPECTRUM HOLOBYTE

CHESSMEISTER 5 BILLION AND 1

STANDARD: PC-PC CD ROM
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: PC MI MARS, CD ROM PLUS TARD



En termes de jeux d'échecs sur ordinateur, les éditeurs se battent souvent pour écrire le soft le plus performant, avec un niveau de jeu le plus élevé possible. Spectrum Holobyte a décidé de se démarquer en sortant Chessmeister 5 Billion and 1.

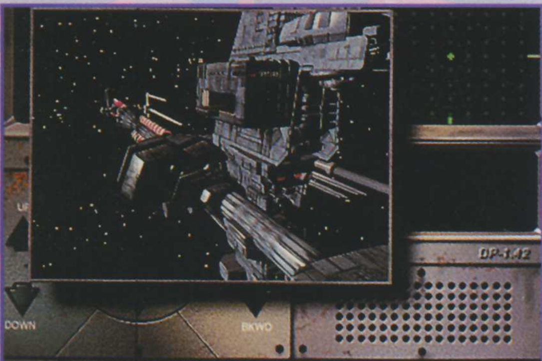






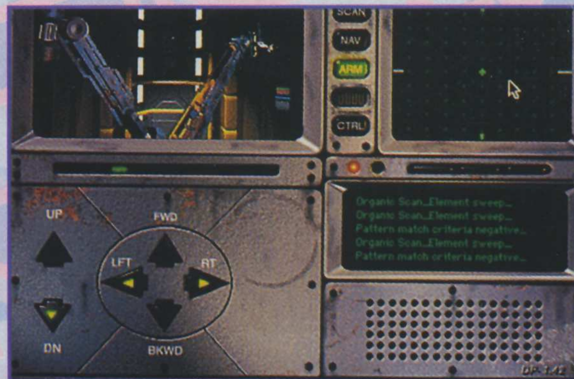
Loin de l'image sérieuse et sévère que l'on se fait souvent des échecs, Chessmeister 5 Billion and 1 propose un jeu bourré d'humour, de vannes et de situations tordues et cinglées. Selon le mode graphique choisi, le joueur manipulera des pièces classiques, tours, fous et compagnie, ou bien des personnages entièrement animés. Ces derniers sont tirés de digitalisations, Spectrum Holobyte a filmé toute une série d'acteurs dans des centaines de poses et d'attitudes, pour obtenir des animations réalistes. Ces animations se déclenchent quand vous déplacez une pièce et, surtout, quand une pièce en prend une autre. Plutôt que de faire disparaître la perdante, les deux personnages se tapent dessus, esquivent et massacrent l'autre de toutes sortes de façons. Chaque pièce dispose de 64 façons différentes d'éliminer les autres pièces, ce qui fait une sacrée dose d'animation. Tout ces combats sont à mourir de rire et, souvent, de mauvais goût d'ailleurs. Untel colle une baffe à unetelle, ce personnage baisse son pantalon et pète au visage de son adversaire, la mort débarque, attrappe la reine par derrière et lui file de grands coups de faux; tout un tas d'anims de ce genre, chaque fois accompagnées par d'excellents bruitages.

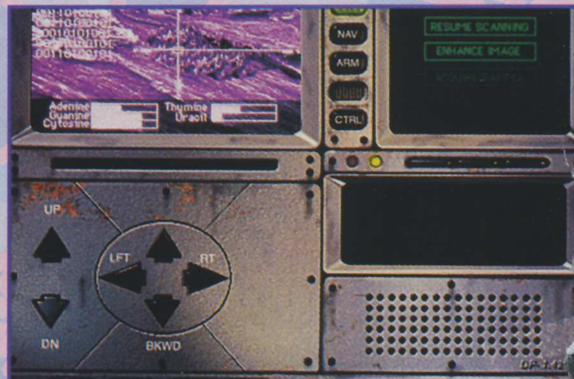
IRON HELIX



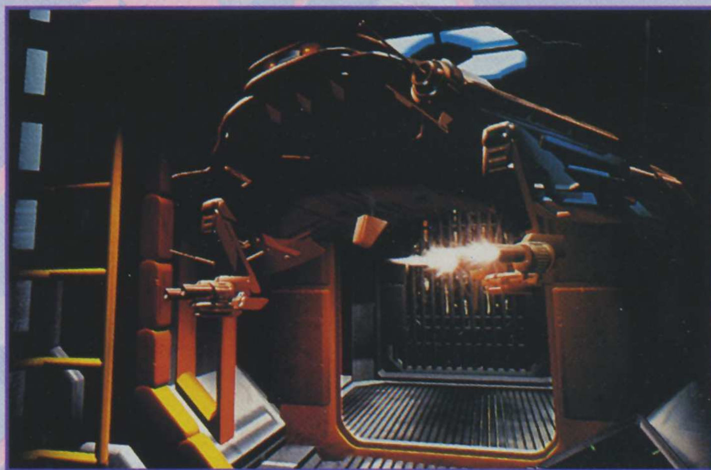
STANDARDS: MAC CD ROM-PC CD ROM
PHOTOS: MAC

Admirez un peu ces écrans, tombez au sol terrassé par la beauté des graphismes et revenez à vous peu à peu, un sourire toujours inscrit sur le visage. Iron Helix est le prochain produit Mac CD Rom de Spectrum Holobyte, la version PC CD Rom sortira quelque temps après.





Le jeu vous envoie à bord d'un énorme vaisseau sur-armé, qui s'approche de la Terre sans répondre aux appels des systèmes de sécurité. Vous avez la difficile mission d'explorer l'appareil pour trouver ses défauts, son point faible et supprimer le danger sérieux qu'il représente.



Les graphismes réalisés avec les meilleures techniques de 3D et de surfacing, apportent une ambiance exceptionnelle au jeu; cette ambiance est encore rehaussée par la présence de très nombreux échantillons sonores. Six niveaux complets, de nombreux écrans et des tonnes d'énigmes attendent le joueur courageux, prêt à affronter cette aventure dans l'espace hostile.

STAR TREK THE NEXT GENERATION

STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: SEPTEMBRE



Vous voilà à la tête de l'U.S.S. Enterprise, mais attention, vous n'allez pas cotoyer le capitaine Kirk et son ami Spoke, l'adaptation sur micro de Spectrum Holobyte porte sur Star

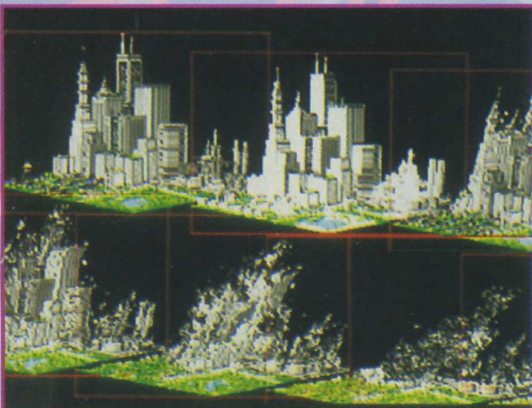
Trek: The Next Generation et non sur la série originale. Le designer du vaisseau original de Star Trek a servi de consultant pour tout ce qui touche aux graphismes dans le jeu, et Stephen Goldin, auteur de près de 30 nouvelles de S.F., s'est chargé de la coordination de technique du scénario du jeu.
Star Trek: The Next Generation, à l'état actuel de son développement, n'est qu'une ébauche de ce qu'il sera à sa sortie. On peut déjà voir que le joueur contrôlera différents personnages, qu'il se rendra sur toutes sortes de planètes toujours à la recherche de formes de vies. Les scènes du jeu sont un mélange d'écrans statiques et d'autres en vue isométrique.

EMPIRE

SHADOW PRESIDENT

PHOTOS: PC
STANDARDS: PC-AMIGA
SORTIE PREVUE: FIN JANVIER





Quelques mots sur le dernier jeu de chez Empire. L'éditeur était présent au CES de Las Vegas pour faire connaître ses produits au marché américain, des produits comme Campaign que nous avons déjà testé dans Joystick. Une nouveauté était tout de même présentée; malheureusement, nous n'avons pas de photos à vous proposer.
Shadow President ne vous propose pas moins qu'une place dans la chaise du président des Etats-Unis d'Amérique. Votre premier mandat démarre en 1990, alors que de nombreux évènements qui vous bouleversent la géopolitique mondiale ne sont pas encore survenus: chute du mur de Berlin, explosion des pays d'Europe de l'Est, conflit Irakien.
Vous devenez le maître de toutes les décisions et, grâce à de nombreux conseillers et des réseaux d'informateurs et d'espions, vous observez tout ce qui se passe dans chaque pays du monde avant d'agir. Actions sociales, économiques ou militaires, tout vous est offert. Votre but est de vous faire réélire pour le mandat suivant, il convient donc de surveiller attentivement le taux de votre cote de popularité.
Les graphismes du jeu ne sont pas époustouflants, l'aspect technique non plus, mais tout est basé sur le réalisme et le très fort intérêt du jeu puisque le joueur est absolument et complètement libre.

SPECTRUM HOLOBYTE

SEAL TEAM

STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: AVRIL



Seal Team est un simulateur de combat en 3D qui vous met un groupe de 4 membres des forces spéciales entre les mains. Le théâtre des 80 missions historiques qui vous attendent se déroule au Vietnam, de 1966 à 1969. Le joueur devra lutter contre les Viet Cong et contre l'armée du Vietnam du Nord, au milieu des marais, des rivières et des forêts denses et dangereuses.
Le réalisme est l'un des points essentiels du jeu et les missions correspondent exactement à de véritables missions s'étant déroulées à l'époque. Réalisme dans l'équipement aussi, avec 35 armes ou machines de guerre disponibles, du fusil d'assaut au lance-roquettes en passant par différentes grenades. Vous aurez toujours la possibilité de faire appel à des soutiens aériens, qui viendront à coups de jets ou d'hélicoptères pour vous aider.



Mais ce qui pousse le réalisme à son maximum c'est, bien sûr, le générateur 3D poussé qui vous permet de regarder l'action sous n'importe quel angle, de n'importe où, à n'importe quelle distance. Vous pourrez vous placer dans la peau d'un des 4 membres de votre escouade, ou les surveiller d'au dessus en prenant du champ pour guetter les attaques éventuelles.
Avec ses graphismes 3D en VGA 256 couleurs agréables, et son



stress puissant qui vous fera transpirer, Seal Team mérite sans aucun doute le détour. D'autant plus que la version que nous avons vue au CES de Las Vegas n'était pas définitive, du moins au niveau des graphismes.

KASPAROV'S GAMBIT

STANDARD: PC
SORTIE PREVUE: AVRIL

Electronic Arts s'apprête à publier son premier jeu d'échecs sur micros, et le titre à de quoi attirer plus d'un joueur puisqu'ils ont obtenu la collaboration du champion du monde lui-même, Kasparov.

Les graphismes en SVGA sont superbes, et les sons qui accompagnent certaines actions du jeu de très bonne qualité. Mais ce qui fait de Kasparov's Gambit un logiciel exceptionnel, en plus de son très haut niveau de jeu bien sûr, vient du mode Tutorial où Kasparov vous guide et commente vos coups. Une fenêtre, en haut de l'écran, affiche sa tronche tandis que des phrases d'explications défilent sur le côté.

Avoir Kasparov comme professeur, c'est un peu le rêve complet pour un joueur d'échecs.

ICOM (SUITE)

EARTH INVITATIONAL

STANDARDS: PC CD ROM-MAC CD ROM
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: JUIN

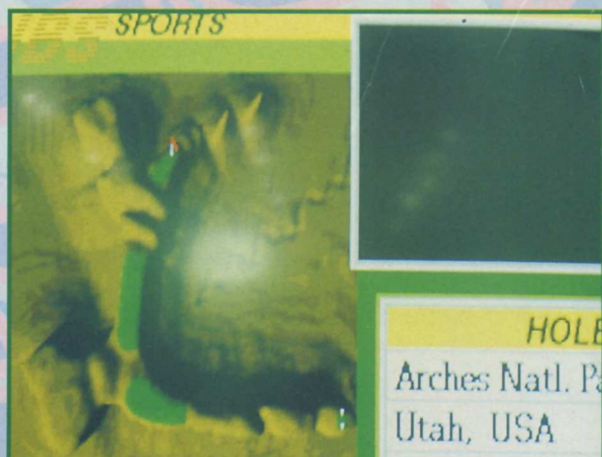


Si vous pensez qu'il est impossible de sortir un jeu de golf qui sorte des sentiers battus, que le genre est déjà épuisé depuis des années, détrompez-vous; c'est sans compter sur le génie et l'imagination des programmeurs d'Icom.

Earth Invitational se propose de vous envoyer jouer au golf dans les endroits les plus cinglés et illogiques de la planète. Si vous entrez dans cette compétition, vous allez frapper des balles en haut du Mont Everest, au-dessus d'un grand canyon américain, ou Dieu sait où, à condition que le relief soit le plus compliqué possible.



Earth Invitational étant un produit CD, on est en droit d'attendre de nombreux films animés et toutes sortes d'images vidéo rebalancées sur l'ordinateur.



C'est le cas, et avant de partir pour n'importe lequel des 18 trous du jeu, des commentateurs sportifs expliquent, en parlant, ce qui vous attend. C'est l'occasion de nombreuses vannes très drôles entre les personnages, vannes dans les dialogues ou dans les animations.

Hormis l'aspect graphique vidéo, Earth Invitational dispose de tout ce que l'on a l'habitude de voir dans un jeu de golf, du choix du club au positionnement des pieds et au réglage de la force du coup.

Un produit très original, qui, s'il est en plus amusant et compétitif par rapport aux classiques du golf sur micros, pourrait bien séduire des tonnes de joueurs.

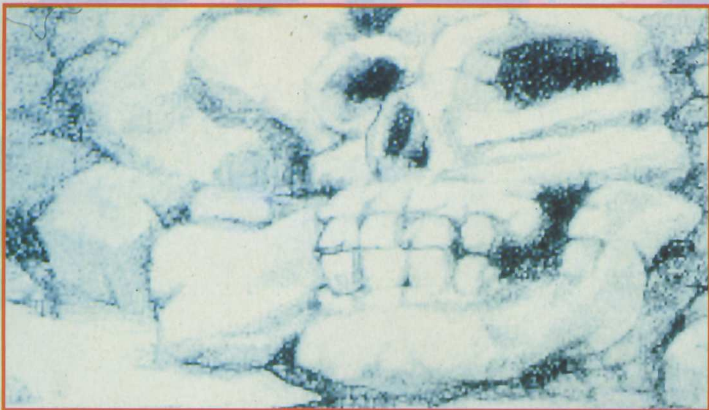


WESTWOOD

KYRANDIA 2

STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: SEPTEMBRE





Là aussi, les programmeurs de Westwood ont encore pas mal de boulot devant eux, le travail sur Kyrandia 2 a débuté depuis peu. Cette suite met en scène un personnage que vous avez peut-être recontré dans le premier épisode, Zanthia. Premier changement, le héros est, en fait, une héroïne, chose suffisamment rare pour être notée.
Les graphismes de Kyrandia étaient déjà superbes, mais ceux de Kyrandia le seront encore plus. Les graphistes de Westwood procèdent différemment maintenant, ils commencent par dessiner un croquis de la scène sur papier, le digitalisent puis dessinent les détails et rajoutent les couleurs sur ordinateur. Du coup, les dessins ont une structure plus précise et artistique, avec la richesse qu'apporte l'utilisation des fonctions perfectionnées des programmes de dessin sur ordinateurs.
Quelques améliorations ont été apportées, notamment au niveau graphique encore, avec des effets de lumières et de transparence. Au niveau des sprites aussi, des nouveautés sont à noter; quand les personnages posent des objets, ces derniers changent de taille et s'adaptent au niveau de profondeur de l'écran.
Nous avons encore le temps de vous parler de Kyrandia 2, sa sortie prévue en septembre nous laisse plusieurs mois.

D'AUTRES VERSIONS DE KYRANDIA?

Oui, d'autres versions de ce jeu magnifique sortiront dans les mois à venir. Tout d'abord, une version CD Rom PC, où tous les textes sont remplacés par des voix d'acteurs engagés pour l'occasion. Les animations et les synchronisations des mouvements de bouches et de têtes ont été modifiées, le résultat est saisissant et apporte un réel plus au jeu. La version CD Rom PC sortira dans le courant du mois de février.
Autre version tout aussi intéressante que celle développée sur PC il y a quelque temps, celle destinée au Macintosh. Les graphismes sont absolument identiques, l'interface profite de celle du Mac et le scénario ne bouge pas. Sortie prévue aux alentours du mois de Mars.

LANDS OF LORE

STANDARD: PC
PHOTOS: PC
SORTIE PREVUE: MAI-JUIN

Les techniques d'animations des jeux videos évoluent sans arrêt, les programmeurs et les graphistes trouvent des idées de plus en plus géniales, repoussent constamment les limites techniques pour que les jeux soient de plus en plus réalistes. Westwood, avec Lands of Lore, va encore plus loin que tout ce qui a déjà été fait en matière d'animation de personnages. Pour l'instant, le jeu est encore à l'étude; seules, quelques animations sont visualisables, quelques écrans graphiques et dessins de personnages, mais déjà, il convient d'être assis au moment de regarder ces animations, sous peine de se retrouver par terre, terrassé, assommé de bonheur et de joie. Imaginez la scène:



trois personnages discutent dans une pièce. Tour à tour ils prennent la parole. D'habitude, ou souvent, seuls leur visage est animé; là, leur corps bouge tout entier, les mains, les bras, les visages se penchent, tournent en tous sens, dans des mouvements parfaitement logiques et réalistes. Tout cela sans compter la qualité des graphismes magnifiques, avec une gestion de la lumière telle que l'on a l'impression que l'écran est rétroéclairé par une bougie.
Pendant les dialogues, l'écran se resserre sur le personnage qui parle, change d'angle de caméra. La dynamique de l'action n'en est que plus grande.
Westwood tient là un logiciel d'exception, sans aucun doute. Ce jeu de rôle au scénario complet et plein de rebondissements vous enverra à travers de nombreuses régions, à la recherche d'une sorcière responsable de l'empoisonnement de votre roi.
Nous vous parlerons plus en détails de Lands of Lore dans les prochains mois, quand le développement aura un peu plus avancé. Westwood qui, il n'y a pas si longtemps, ne travaillait que dans l'ombre d'autres éditeurs en prestation de service, a décidé de tenir le devant de la scène. Il suffit de faire un tour du côté du test de Dune 2 sur PC, dans ce numéro, pour en être persuadé. Les previews présentées au CES de Las Vegas ne font que confirmer.

TITUS

SUPER BLUES BROTHERS

STANDARDS: AMIGA-PC
PHOTOS: AMIGA
SORTIE PREVUE: AVRIL 93

Plusieurs éditeurs Français étaient présents sur le CES de Las Vegas, mais du fait que nous sommes un journal Français, nous vous avions déjà présenté tous les titres qu'ils exposaient au salon. Tous, sauf un. Titus prépare une nouvelle version de Blues Brothers pour Amiga et PC; cette version suit précisément celle qu'ils développent pour Super Nintendo, c'est donc Super Blues Brothers. Bien que les personnages soient les mêmes, Super Blues Brothers est beaucoup plus axé arcade que son prédécesseur. La version PC disposera même d'un scrolling sûrement différentiel et continue, ce qui est assez rare sur cette bécane. Le tout en 256 couleurs. Pour l'Amiga, 32 couleurs illumineront le plan de jeu principal, et 16 autres se placeront dans les scrollings différentiels accompagnés de sprites hard supplémentaires.



MICROPROSE

DRAGON SPHERE

PHOTOS: PC
STANDARDS: PC-PC CD ROM
SORTIE PREVUE: SEPTEMBRE

Voici les toutes premières images de ce jeu Microprose destiné à sortir au début de l'automne. Pour l'instant, il n'y a rien de plus que l'introduction, le jeu est en cours de développement et demandera pas mal de mois de finition.





Développé par la même équipe que celle qui nous a programmé Rex Nebular, Dragon Sphere dispose, avant tout, d'un aspect graphique très fort.

Pour ce qui est du scénario, l'histoire toute entière n'est pas encore définie; sachez qu'elle mettra face à face sorciers et magiciens, roi sympathique et créatures hideuses mal intentionnées. Paisibles et heureux dans le fond de leur château, le roi et ses proches font régner la belle vie sur toutes les terres qui leur appartiennent, jamais le peuple ne se plaint, jamais il ne meurt de faim. Malheureusement, un bon jour qui ne le restera pas bien longtemps, une créature maléfique débarque dans la région, y installe un château magique et s'apprête à faire déferler ses monstres dans tout le pays. Sans attendre une seule seconde, le roi et son fils, accompagnés du magicien officiel du royaume, se dirigent vers ce palais d'horreur pour voir ce qu'il en est. Là, le magicien utilise tous ses pouvoirs pour faire disparaître l'ignominie, combat contre le chef des lieux et réussit à le battre. Avant de disparaître définitivement, la créature annonce que sa vengeance ne tardera pas et sera terrifiante. Dragon Sphere mettra le joueur au cœur de ces combats.





RETURN OF THE PHANTOM

PHOTOS: PC
STANDARDS: PC-AMIGA
SORTIE PREVUE: PC EN JUILLET, AMIGA PLUS TARD

Return of the Phantom propose de réactualiser le scénario du très classique Fantôme de l'Opéra déjà maintes et maintes fois adapté au cinéma (l'opéra rock Phantom of the Paradise est, sans doute, l'une des meilleurs versions) ou au théâtre.

Reprenant l'interface de Rex Nebular, avec ses graphismes animés dans une fenêtre de grande taille, son curseur simple à utiliser et son tableau de bord en bas de l'écran, Return of the Phantom met le joueur dans la peau du Fantôme lui-même.



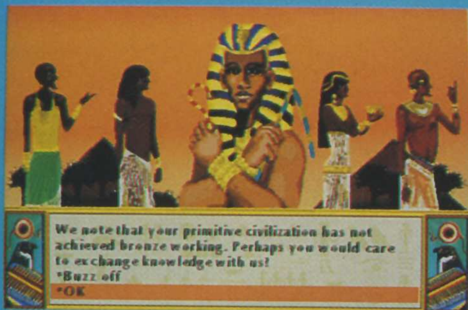




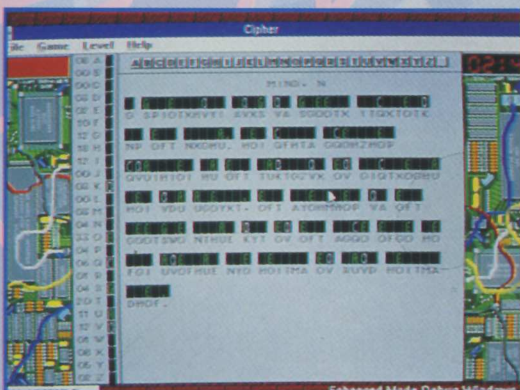


Vous devrez explorer les différents lieux de l'Opera, observer tout ce qui s'y passe, et vous débrouiller pour détourner votre personnage du tragique destin qui l'attend.
Là encore, le développement vient tout juste de dé-marrer mais, déjà, quelques écrans graphiques tournent en slide show, ce qui permet d'admirer la qualité des graphismes. Certains écrans donnent l'impression de se trouver devant des toiles de maîtres. Un jeu qui risque bien de dégager une ambiance exceptionnelle.

ET ENCORE...



Deux autres titres Microprose à venir dans les très prochains mois: Dr Floyd Desktop Toys sur PC Windows, et Civilisation sur Mac et PC.
Dr Floyd Desktop Toys regroupe six petits jeux de réflexes ou de réflexion sous windows. Cryptogram où vous devez trouver des messages codés en temps limité, Snark Hunt un jeu de réflexion et de logique, Pentominoes où vous devrez manipuler les pièces du même nom pour créer des formes données, In Wallop! jeu de réflexe où vous devez assommer des bestioles sortant aléatoirement leurs têtes de différents trous, Web Spinners un jeu qui vous fera créer de véritables œuvres artistiques en vous laissant contrôler des araignées tisseuses, et Key un autre jeu de logique, qui vous enferme dans des labyrinthes à la recherche de diamants. En plus de ces six petits jeux différents: économiseurs d'écrans compatibles After Dark et autres softs du même genres sont fournis.



Civilisation sur Mac ne devrait pas tarder à tomber dans les beaux casiers des magasins, le soft est en cours de débuggage. Absolument identique à la version PC, avec quelques petits défauts et quelques bugs corrigés, et profitant de l'interface utilisateurs du Mac, cette adaptation du roi des jeux de plateaux est absolument passionnante. Développez votre civilisation n'impore où dans le monde, et débrouillez-vous pour faire évoluer sa technologie, son niveau culturel et social pour régner sur le monde tout entier. Une version ST sortira en même temps que la version Mac.

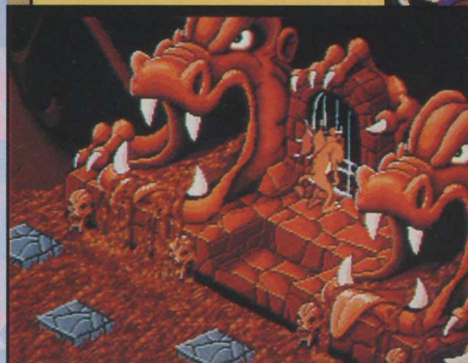
DERNIERE MINUTE!

LITIL DEVIL SUR PC

EDITEUR : GREMLINS

Devant l'excellence de la prestation de Litil Devil et devant un tel déballage de détails et de couleurs luminescentes, on a carrément changé toute la maquette de Joystick pour faire passer cette news de dernière minute. Mais alors, quelle news et quel titre en perspective chez cet éditeur Anglais!



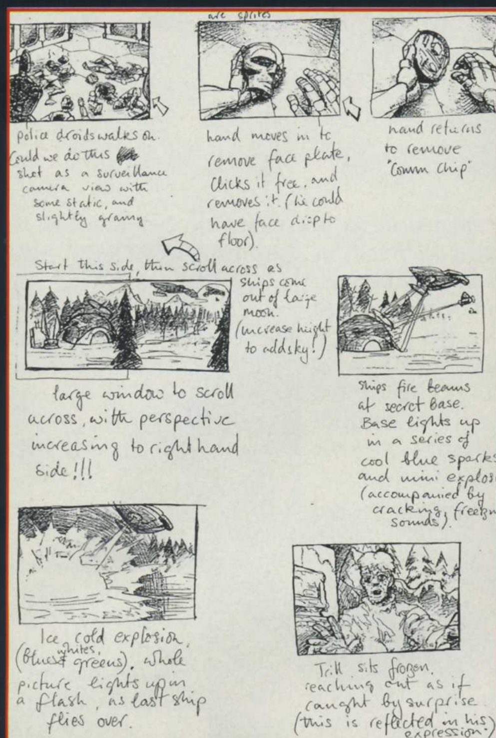


Litil Devil est un jeu d'aventure/action qui vous conduira au coeur même d'un terrible conflit entre les forces du mal et les forces du bien, lesquelles triompheront certainement après des dizaines et des dizaines d'heures de jeu. En effet, tout l'intérêt de Litil Devil réside dans les dimensions de ce jeu complètement fou, dingue, qui assurément vous rendra marteau, voire même peut-être stone. On ne peut plus riche au niveau graphique, cette production de Gremlin vous placera dans la peau d'une sorte de petit dinosaure à la tête de chien aux grosses bajoues, qui ressemble bien plus à un boxer abattu qu'à un fringant animal préhistorique. Toujours est-il que dans ce jeu d'aventure/action qui se déroule en trois dimensions isométriques, vous aurez fort à faire pour en voir le bout. Outre les monstres courants que vous rencontrerez au cours de votre périple, vous aurez également, dans certaines scènes, des énigmes à résoudre ou des combats qui ressemblent bien plus à des luttes de Sumo qu'à des duels chevaliers.

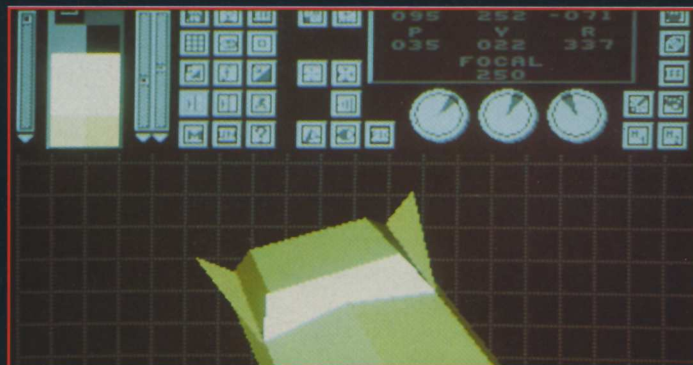




Un jeu étonnant qui pète de tous les côtés. Attention, Litil Devil risque d'être un jeu très chaud.



IDe plus en plus souvent, les équipes de développement de softs travaillent comme on travaille dans le monde du cinéma: croquis, dessins détaillés, story board. Tout cela pour ne plus partir au hasard, les développements demandent beaucoup d'investissement en temps et en argent, on ne peut plus se permettre d'aller n'importe où.



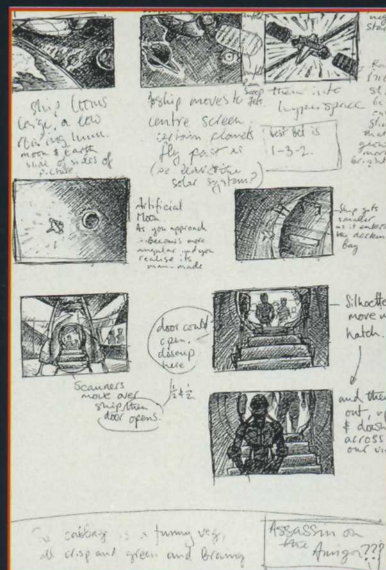
Les objets 3D sont en cours de création avec cet utilitaire. On place les segments, on définit les couleurs des surfaces, puis le programme se charge de les animer. Idéal pour tester le rendu d'un vaisseau particulier.

CAPT

Captive 2 se déroule dans un monde futuriste où des villes gigantesques sont toutes reliées entre elles par des systèmes routiers imposants. De même, tous les bâtiments de chaque ville sont liés entre eux par ces mêmes routes.

Chaque ville est composée de 9 segments et comprend 1000 bâtiments différents, de tous genres. Mais le plus impressionnant, ce qui rend le monde de Captive 2 vraiment imposant et vaste à souhait pour le joueur qui veut explorer le plus longtemps possible, est, sans nul doute, la présence de 4096 villes différentes. Autant dire qu'un boulot de folie attend le joueur qui se lancera dans l'aventure Captive 2. En fait, tout comme dans le premier Captive, le jeu est infini, le joueur pourra se promener et partir de mission en mission sans s'arrêter, même s'il a déjà gagné dans une partie précédente, de nouvelles surprises vous attendront toujours au tournant.

Quelques 10 ans après l'explosion du mouvement littéraire Cyberpunk, avec des auteurs leaders comme William Gibson ou Bruce Sterling, le monde du jeu video s'intéresse aux ambiances et aux atmosphères développées par ce genre de S.F. très particulier. Tout au long du jeu Captive 2, vous retrouverez des touches dignes du Mouvement Verres Miroirs, des teintes dignes de Blade Runner ou du Neuromancien. BioCorp; l'une des corporations les plus puissantes du monde, décrit dans Captive 2, a lancé de nombreux droïds pour emprisonner des gens tout à fait illégalement. Le joueur dirige alors 4 droïds pour tenter de libérer ces gens qui peuvent se trouver dans n'importe quelle ville, n'importe où. Une énorme machination a eu pour effet de faire arrêter d'autres personnes innocentes accusées d'enlèvements perpétrés par les droïds de BioCorp.





Dans ses déplacements sur les routes futuristes et dans les bâtiments des villes gargantuesques, le joueur devra lutter contre divers monstres, tout en évitant les patrouilles des voitures qui peuvent être à la solde de BioCorp.

Le développement de Captive 2 n'est pas terminé, le jeu est prévu pour mars 93, mais déjà, de nombreux objets 3D ont été modélisés avec des outils propres à Tony Crowther, programmeur

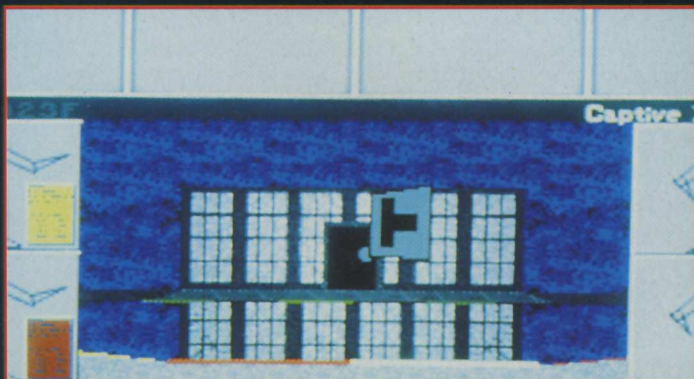
Toutes sortes de vaisseaux se déplacent sur les routes qui lient les villes entre elles. Le joueur passera le plus clair de son temps sur celles-ci, à la recherche d'indices qui lui donneront la position des otages.



IVE 2

DEREK DELA FUENTE

et créateur de Captive 1 et 2. Les deux versions, Amiga et PC seront très proches, toutes deux très rapides, en 64 couleurs sur Amiga et en 256 sur PC. Véritable jeu de rôle avec beaucoup de profondeur, Captive 2 propose tout de même énormément de scènes d'arcade. Entièrement basé sur l'ambiance et sur la longévité, la durée du plaisir de jeu, Captive 2 est un soft qu'il ne faudra sûrement pas manquer.





PORTRAIT FLASH DE TONY CROWTHER, PROGRAMMEUR DE CAPTIVE 2.

Tony Crowther a développé plus de 45 jeux sur C64. Chiffre plus qu'imposant qui en fait l'un des programmeurs les plus productifs du marché mondial. Certains d'entre eux seraient d'ailleurs très bien venus sur Gameboy par exemple, vu l'esprit et le genre de ces jeux, mais Tony Crowther ne s'occupe pas des conversions, il préfère s'acharner à la création et la conception totale plutôt qu'au travail routinier qui consiste à refaire un jeu que l'on a déjà programmé sur une autre machine. Par contre, il ne verrait aucun inconvénient à ce que quelqu'un fasse l'adaptation d'un de ses jeux; le cas s'est déjà présenté pour Bomboozal qu'il avait programmé sur C64 et qui s'est retrouvé sur Amiga.

Captive, son programme le plus impressionnant à ce jour (jusqu'à la sortie de Captive 2) a obtenu des notes exceptionnelles dans toute la presse, il a même obtenu la distinction suprême du jeu de l'année 90 dans la presse anglaise. Par contre, au niveau du public, le succès était plus limité. Les gens n'étaient-ils peut-être pas encore prêts pour ce genre de softs où le joueur n'a pas de but unique à atteindre, où le jeu est sans fin.

Tony a voulu sortir du carcant actuel qui place les jeux d'aventures dans des couloirs à la Underworld. Captive 2 n'est pas aussi détaillé graphiquement, mais il a le mérite de présenter une grande variété de décors et d'action.

La technologie développée pour réaliser Captive 2 sera à nouveau utilisée pour le porchain jeu de Tony, qui ne s'appellera d'ailleurs pas Captive 3.

Tony ne dort pas souvent, ainsi il trouve du temps pour programmer, manger et aussi pour jouer, surtout à des jeux du type Donjons et Dragons.

Son jeu préféré du moment est Bane of The Cosmic Forge, il est allé jusqu'à la fin. Tony considère que jouer avec les jeux des autres est un véritable apprentissage, très utile pour trouver de nouvelles idées originales pour ses prochains jeux.

CAPTIVE 2
SORTIE PREVUE : MARS 1993

EDITEUR :	MINDSCAPE
STANDARDS :	AMIGA - PC
PHOTOS :	AMIGA

Déja plus de dix-huit mois que cet imposant héros a rejoint nos écrans! Je ne vous ferai pas l'affront de vous lancer le traditionnel "Comme le temps passe" qui semble de rigueur et me contenterai de vous rappeler en un sublime flash back les faits, à savoir que depuis sa victoire (que dis-je: Son triomphe!!!!) face au redoutable Gary Gritter, Chuck a pas mal roulé sa bosse puisqu'il est devenu propriétaire d'une usine automobile, s'est marié et a eu un enfant! On nagerait en plein bonheur, cela je veux bien vous l'accorder, si cet illuminé de Chuck Junior le fils se tenait à carreau, ce qui n'est, bien évidemment, pas le cas et c'est tout l'objet de cette "Sequel", comme on dit outre Atlantique.

Le soft démarre sur une intro particulièrement impressionnante qui se déroule sur cinq bandes de scrolling en parallaxe ainsi



CHUCK

que sur une option concernant les difficultés.

Votre mission, Chuck junior, est de surmonter cinq tableaux différents (il s'agit de décors specifiques regroupés en differents secteurs) ainsi que quatre sous- programmmes où vous terminez en secourant Chuck de l'infâme Brick Jagger (j'ose espérer qu'ils ne parlent pas de Mick, vu que moi j'adore les Rolling Stones, enfin bref....). Mais ne vous fiez pas à la face angélique de Bebé Chuck puisque celui-ci n'a pas son pareil pour défonçer tout ce qui bouge à l'aide de son bâton, tout comme son illustre père. Cette véritable brute d'enfant se contrôle, en outre, très facilement et c'est une très bonne chose, compte tenu de la fréquence de ses rencontres avec des ennemis tels que les dinosaures, ou encore, lorsque notre chérubin se charge de déblayer la route de tout obstacle: Toujours plus en avant, telle est sa devise!!!

En plus, Lil' Chuck peut allumer son bâton, véritable torche qui lui permet d'éclairer les zones les plus sombres du soft. Attention, ce n'est pas tout, chers lecteurs, puisque Junior sait aussi grimper en haut du dit bâton afin d'éviter les pièges mortels qui sont indestructibles. Notre ami sait aussi tirer partie des talents de la faune (sympathique il s'entend) environnante: par exemple, il est tout à fait apte à grimper sur le dos d'un dinosaure et d'y rester jusqu'à ce que celui-ci recoive cinq coups en tout et pour tout. Le dinosaure se révèle également très utile lorsqu'il s'agit de fracasser le sol en sautant dessus, permettant ainsi à Junior d'accéder à des pièces secrétes.

Il y aura, bien sûr, des tas de trucs dans le soft qui assureront une complexité certaine, mais pour le moment Core préfère ne pas en dire plus. On pourra, entre autres, y voir le niveau de santé de Junior affiché à l'écran sous la forme d'une bouteille de lait (normal pour un bébé, mais ils auraient aussi pu le représenter par un sein!!) et plus il en récupèrera, mieux



L'univers de Chuck World II est délirant à souhait! Et ce n'est que le commencement...



Voici les rochers spéciale éruption: Vous les utilisez pour couvrir l'éruption volcanique, puis vous montez dessus et hop, le tour est joué, vous voici catapulté dans les cimes! AIRBORNE!!!!!!



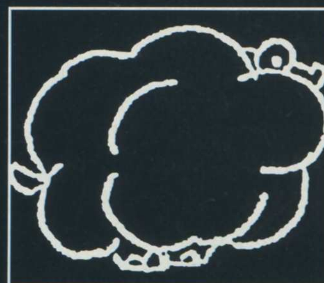
Cette armée de fourmis qui défile le long du screen se révèle trés utile. On ne peut les tuer du fait de leur taille, donc si Junior se lève lorsqu'elles approchent, celles-ci l'emmeneront avec elles. Le seul moyen de les éviter est de vous placer plus haut et d'attendre qu'elles passent. En plus, elles sont formidables pour vous faire franchir les zones dangereuses.

Lorsque vous enfoncez l'un des côtés de cette magnifique bouche à incendie, un jet d'eau fracassant qui jaillit de l'autre côté s'occupera du reste en tuant tous les ennemis présents dans le passage.



Grâce à cet ingénieux trempoline de toile fourni par Susie l'araignée, Junior décolle et peut ainsi atteindre les plate-formes supérieures, mais attention, car s'il saute trop longtemps, Susie tentera de l'attaquer.





Une fois enclenché, Reggie dévorera absolument tout rocher vous bloquant le passage. Vous pourrez également le rencontrer ultérieurement, mais étant donné qu'il aura préalablement fait le plein de cailloux, il risque fort de vous les recracher à la figure à la seconde où vous l'enclencherez.

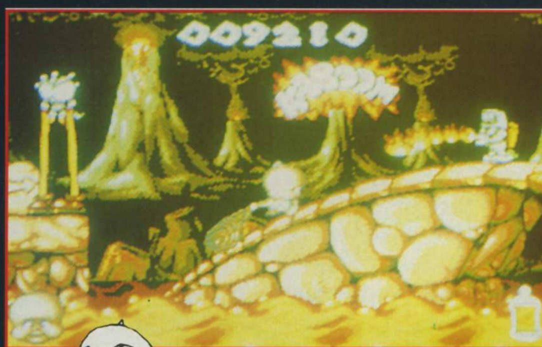
cela vaudra pour son niveau de santé. A l'écran, les scores et autres icônes vous donneront constamment un aperçu de votre situation. Il faut avouer qu'ils ont tout spécialement soigné le maniement, avec des mouvements dans toutes les directions et lorsqu'il fait feu, Junior saute et peut utiliser son bâton. Pour ce qui est des lianes, il vous suffira d'être assez proche

Votre mission: faire tomber le maximum de pommes possible avant écoulement du Timer! Logique, ça aussi...
Vous y rencontrerez aussi un sympathique dinosaure (je verrais bien un nouvel autocollant de la prévention routière, genre "Les dinosaures sont sympas"!!!)
qui passe constamment d'un côté à l'autre du screen. Le bon

ROCK 2

DEREK DELA FUENTE

d'elles pour pouvoir les saisir de façon automatique. En plus, le maniement de ce héros est très intelligemment presenté lorsque ce dernier voyage sur le dos d'un dinosaure. Voici donc la composition des cinq tableaux: Suburbs (banlieux), Jungle, Volcanic, Cliff Face (des montagnes comme s'il en pleuvait!), Datastone Car Plant ainsi que les sous-jeux qui comprennent le pommier, la course sur la rivière, la sculpture de la statue, le dinosaure et, pour finir en beauté, la carriole!
Mais je suis sûr que vous brûlez déjà d'impatience de connaître la compo de ces sous-programmes! Eh bien, plus la peine de saliver (d'abord c'est crade) puisque "Here it Comes" , bref la voici!!!!!
Pour ce qui est du POMMIER, vous serez face à un screen unique avec un grand arbre, au centre, rempli de pommes (Quelle logique fulgurante!!!!!!!! Je suis sûr que Descartes lui-même aurait apprécié cette brillante description d'un pommier rempli de pommes!).



Attention aux deferlements de lave en fusion qui fusent de tous côtés sans discrimination aucune: l'une des sections principales du soft.



Andrea, l'autre Boss, surgit des arbres pour atterrir dans le coin droit du screen. Elle attrape alors une branche qu'elle secoue de façon frénétique pour ainsi en faire tomber d'autres. Elle se sert également de bananes comme boomerangs qui tournoient avant de revenir près du sol. Enfin, attention aux désormais classiques peaux de bananes qui ne blesseront pas Junior mais le feront glisser sur une courte distance, vous causant ainsi des difficultés de maniement.



Vous évoluez à l'intérieur de paysages et screens toujours plus étonnants les uns que les autres.

CHUCK ROCK 2
SORTIE PREVUE : MARS 1993

EDITEUR :
CORE
STANDARDS :
AMIGA - ST
PHOTOS : AMIGA



Voici Gordon Grizzly, l'une des figures emblématiques de ce soft! Cet animal titanesque passe le plus clair de son temps accroché à sa jarre de miel tout en n'omettant pas de vous barrer consciencieusement la route.Soluce: Tapez dans la ruche pour attirer les abeilles vers le miel, ce qui fera déguerpir monsieur en deux temps trois mouvements...

CHUCK ROCK 2

SUITE



L'un des cinq sous-programmes qui sont présents dans le soft. Bonne chance dans cette course sur la rivière...

plan pour vous sera donc de vous en servir comme trempoline (Bardot va encore hurler!!) pour vous catapulter dans les pommes. Nous avons ensuite la COURSE SUR LA RIVIERE qui se trouve être une section à scrolling horizontal (à hauteur d'un écran) où ce sacré Junior tentera de remporter la victoire en pagayant comme un beau diable installé à l'intérieur d'une carapace de tortue. Alors là , à vos sticks et à fond s'il vous plaît!!! (Niveau intensité de maniement ce serait du genre Biathlon sur Winter Games lorsque vous arriv(i)ez en bas d'une côte). Il y a d'ailleurs deux autres concurrents dans la course (chacun à sa ligne spécifique) qui tenteront aussi de remporter la victoire. Vous pourrez aussi connaître votre position en consultant les kilométrages répartis un peu partout sur le parcours. En ce qui concerne la partie de SCULPTURE DE STATUE, eh bien, vous vous retrouverez là encore sur un screen unique avec un gros roc au milieu. Tout ce que vous avez à faire est de scratcher continuellement ce dernier jusqu'à parvenir à sculpter une parfaite statue de Chuck (un rien narcissique, l'ami Chuck), tout cela, bien sûr, contre la montre, cela va sans dire.

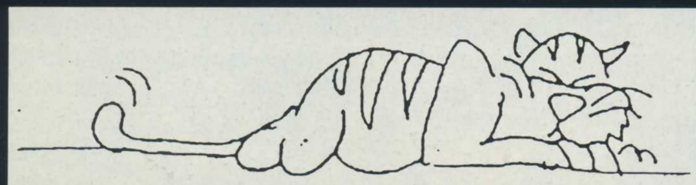


A vos sticks!!!! Il s'agit de pagayer comme un sourd sans aucun répit.

Les autres programmes vous présenteront les plates-formes habituelles où vous devrez dégommer et sauter non stop. Attention aussi aux rochers qui tombent, hélicoptères, oiseaux, voitures et machineries ainsi qu'autres crocodiles, blocs de lave en fusion et bien bien d'autres encore, toujours dans l'optique de faire de ce soft un incroyable exercice d'Arcade toujours très fun.
Côté effets sonores, pas de problème avec des voix de bébés en pleurs, dérapages (CF les peaux de banane!), gazouillis d'oiseaux et même croassements de grenouilles (SI!!!!!).
Tout cela, je l'avoue, est très enthousiasmant mais prenez garde à ne pas oublier votre confrontation inévitable avec les Bosses de fin de tableau! Attention aussi aux grandes différences de graphismologie de tableau en tableau: dans le SUBURB par exemple, vous devrez secourir des dinosaures, d'horribles animaux de compagnie, distribuer les journaux et vous occuper des voitures ainsi que des bouches à incendie.
La partie CAR PLANT présentera encore plus d'énigmes puisque vous y rencontrerez des robots préhistoriques (c'est pas une blague), une femme des plus insolites plus tout un tas de machines en tous genres, comme les ascenseurs et autres grues qui se révèlent particulièrement dangereux. En plus, la palette est renouvelée à chaque tableau. La partie principale du soft est déjà extra, avec Chuck Junior qui affronte les dinosaures à l'aide de son fameux bâton (ça non plus c'est pas une blague!), volant au secours de son papa, mais attendez un peu de voir les sous-programmes! Il y a dans ce soft non seulement une action fabuleuse qui donne tout son sens au mot Dynamique, mais en plus des tas de surprises comme les pièges tout à fait ingénieux et les Boss de fin de tableau. Bref, du beau boulot qui vous arrivera pour Mars.

Très sincèrement, il faut bien avouer que les graphismes sont superbes, avec juste ce qu'il faut de fantaisie pour relever un peu tant de qualités visuelles...





Hobbes, le tigre, est capable de franchir n'importe quel fossé important, mais attention vous devez grimper sur son dos sans qu'il s'en aperçoive. Sa queue bouge lorsqu'il est réveillé et elle stoppera à certains moments, l'occasion pour vous de préparer votre ascension.

HOSTOS DU CŒUR

Noël est passé et tu as reçu ta nouvelle console 16 bits, les dernières cartouches de jeux, celles que tu avais demandées et qui te plaisaient. Et maintenant, que vas-tu faire de ton ancienne console 8 bits et des jeux qui tournaient dessus, ceux qui t'ont fait passer de bons moments ? Tu t'apprêtes probablement à les ranger ou à les vendre, mais à quel prix ? Tu n'en tireras pas beaucoup, et encore, tu n'es même pas sûr de pouvoir trouver des clients...

L'association "Main dans la Main", les magazines Joystick, Joypad, Megaforce et Super Power et la radio RTL te proposent de faire un geste généreux.

Il y a plusieurs milliers d'enfants et d'adolescents qui séjournent pendant plusieurs mois ou même pendant plusieurs années dans les hôpitaux français. Etre opéré et rester plusieurs jours dans une chambre d'hôpital, ça n'est déjà pas vraiment super sympa. Y rester et y vivre une grande partie de son enfance, c'est connaître une grande solitude.

A l'occasion d'opérations de mécénat, quelques services hospitaliers ont chacun reçu une console et une cartouche de jeu. Tout comme toi, les jeunes malades se sont pris de passion pour ces jeux vidéo. Mais ces rares équipements (une vingtaine, dont quelques consoles 16 bits, pour plusieurs milliers d'enfants) ne suffisent pas à leur faire oublier leur isolement.

Nous sommes persuadés que tu voudras aider ces enfants malades et leur apporter un peu de soutien en leur offrant la console dont tu ne te serviras plus, un ou plusieurs jeux, afin de contribuer à dédramatiser leur séjour et à briser leur ennui.

Tous les dons reçus resteront dans les hôpitaux: pendant plusieurs années, ils feront le bonheur d'un grand nombre d'enfants et d'adolescents.

TOI AUSSI, PARTICIPE À CETTE OPÉRATION "HOSTOS DU CŒUR". Renseignements : 40 35 48 44

MAIN DANS LA main

L'association Main dans la Main, créée en 1987 et regroupant des bénévoles cherchant à améliorer la qualité de la vie des enfants hospitalisés, recueillera vos envois et se chargera de les répartir dans les différents hôpitaux.

HOPITAL NECKER-ENFANTS MALADES 149, RUE DE SEVRES 75015 PARIS

SUPER POWER

RTL

joystick

joypad

MEGA force

■ Chez nos amis teutons, on aime les jeux de rôles. C'est pourquoi Amberstar, la saga Héroic Fantasy sortie chez Thalion Software, a connu un grand succès outre-Rhin. C'est bien connu, on ne change pas une équipe qui gagne, et les programmeurs se sont donc aussitôt remis au travail pour donner une suite à leur œuvre, Ambermoon. Vous voici donc de retour sur la planète Lyramion, autour de laquelle gravitent toujours deux satellites lunaires. Le système de déplacement a été revu, afin de donner une plus grande impression de liberté. Vous parcourez ainsi nombre de campagnes, de forteresses aux sombres souterrains, et pouvez retrouver les bienfaits de la civilisation



Une plus grande richesse dans les mouvements et un zoom en temps réel accroissent le réalisme des combats.

AMBER

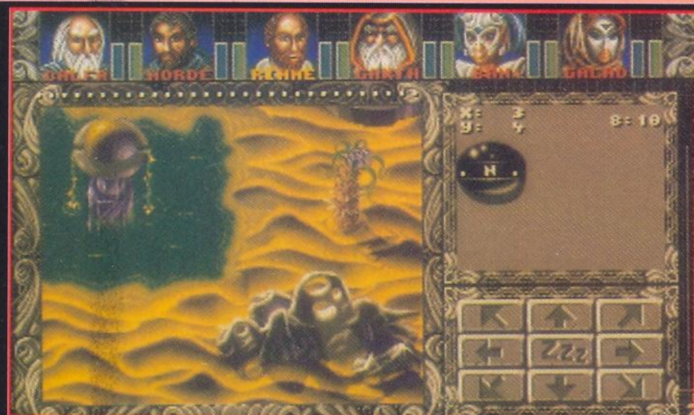
dans diverses villes. L'aire de jeu totale d'Ambermoon représente deux fois la surface du premier volet, ce qui promet de longues soirées d'errance à vos héros, carte bien en main. Les décors tridimensionnels sont "mappés" de diverses textures (pierre de taille, brique, bois, métal...) numérisées. Ainsi, malgré les limitations inhérentes au mode de visualisation 3D, ils bénéficient d'un aspect très réel. Du coup, le soft tourne en trente-deux couleurs, chaque texture ayant ses propres nuances de ton, et les cartes accélératrices sont reconnues, assurant à ce complexe affichage une bonne vélocité. Parmi les améliorations apportées à cette seconde mouture, on peut le remarquer sur les photos suivantes



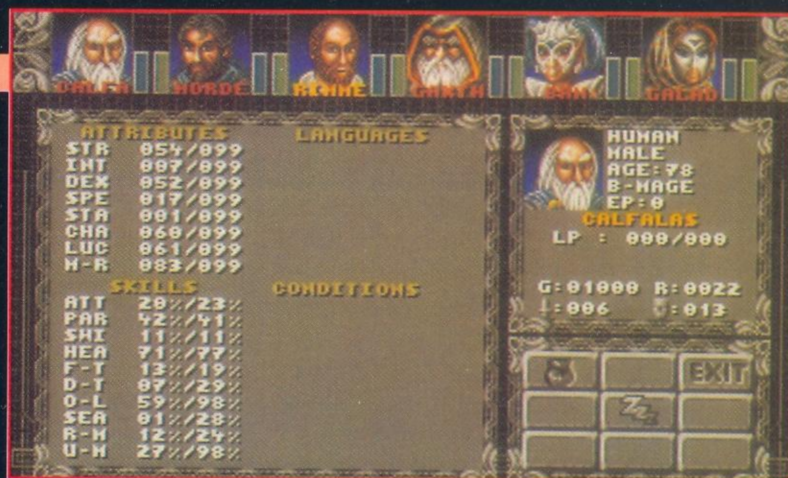
Les personnages possèdent une grande variété de compétences. Par exemple, un personnage décidant d'embrasser la carrière de mage peut choisir entre sept "écoles" distinctes, chacune ayant ses sortilèges spécifiques. Avant de maîtriser ne serait-ce qu'une infime partie des sorts ainsi proposés (100 en tout), la route sera longue ! Chacun des personnages d'Ambermoon se voit attribuer un quotient plus ou moins élevé de force, d'intelligence, de dextérité, de rapidité, d'endurance, de charisme et de chance, en sus de leurs compétences techniques.

Une carte se dessine automatiquement au fur et à mesure de vos déplacements, chaque zone explorée apparaissant sur celle-ci. Voilà qui risque de mettre les cartographes au chômage ! Il est également possible de se rendre directement dans un endroit déjà visité, mais l'ordinateur tient tout de même compte du temps écoulé lors du voyage.





Des énigmes plus nombreuses et tordues vous tiendront en haleine durant bien des heures.



Si les screens de statut et d'inventaire des personnages et leur gestion entièrement à la souris n'ont pas été modifiés, les graphismes y ont grandement été améliorés.

MOON

DEREK DELA FUENTE



L'aventure comporte maintenant de nombreuses sous-quêtes, qui vous entraînent dans des paysages variés. Ces lieux sont tous visualisés subjectivement, au travers des yeux de votre ◀ groupe.



Pour l'instant, Thalion Software n'a assemblé qu'une partie d'Ambermoon, mais la plupart des modules font déjà l'objet de tests intensifs. À noter que le logiciel sera livré avec une carte des lieux de grande taille, en couleurs, voilà une protection contre le piratage intelligente. L'éditeur allemand semble bien déterminé à présenter avec ce soft l'un des ténors du jeu de rôle micro en 1993. S'il parvient à respecter le lourd cahier des charges établi, l'été pourrait bien voir Ambermoon fleurir sur nos micros.



L'interface de communication utilisée lors des dialogues a elle aussi subi un lifting, et vous pouvez questionner sur de nombreux sujets vos rencontres occasionnelles.

AMBERMOON
SORTIE PREVUE : ETE 93

EDITEUR :	THALION
STANDARDS :	PC - AMIGA - ST
PHOTOS :	AMIGA

Les tableaux de bonus permettent d'accumuler un grand nombre de points qu'il faudra troquer à la fin du niveau contre de nouvelle armes et de nouveaux pouvoirs.



Voici le petit dernier de la petite dernière. Ce nouveau jeu de la nouvelle société Allemande "Prestige Softwareentwicklung GmbH en ski" est tout aussi original que le nom de la boite qui l'a créé (On pourrait presque en faire une omelette avec tout ces "e"!) Vous devez promener un jeune chien et son maître dans un monde magique aux multiples embûches. Fidèle comme un toutou, l'animal se contente de vous suivre dans les moindres recoins sans jamais faillir. Mais tout cela n'est pas aussi simple. En effet, le chien exécute tous vos mouvements au pixel près, mais avec un sérieux temps de retard. Le fin du fin consiste à calculer votre trajectoire en tenant compte de celle de Doofus qui risque sa peau autant que la

DOOFUS

LORD CASQUE NOIR







vôtre. Pour vous aider dans votre longue et périlleuse quête, le gamin est équipé de balles rebondissant sur tous les obstacles et détruisant tout ce qu'elles heurtent. Ce jeu se distingue principalement par son nom (sans blague), mais aussi par le menu de six icônes disponibles à n'importe quel moment du jeu. Ils permettent de rendre le kleps indépendant, de survoler un morceau du stage,de faire péter la planète entière, d'immobiliser les adversaires pendant un bref instant... et plein de bonnes choses de ce genre. Le jeu devrait comporter, dans sa version finale, une douzaine de tableaux tous plus beaux les uns que les autres. Bien que la démo fournie ne comportait qu'un niveau, l'animation nous a paru irréprochable et la jouabilité à toute épreuve. Le personnage répond impeccablement aux ordres donnés et le nombre de bonus à ramasser est impressionnant. Si certains d'entre eux vous redonnent de l'énergie, les autres se contentent de faire rapidement croître la somme de vos points. Les niches, disséminées de part et d'autre, sont remplies de bonbons et Droofus se fera un malin plaisir de les visiter pour en bouffer le maximum en un minimum de temps. L'animation des autres personnages est pleine d'humour et des dizaines de gags donnent une touche sympathique au programme. Les sons et la musique ne font que renforcer l'ambiance "console" pour votre futur grand plaisir.

Voilà donc un jeu prometteur qui devrait s'ajouter à la liste grandissante des jeux de plates-formes sur Amiga. Sa sortie, prévue pour la fin du mois de Février, devrait nous parvenir en test rapidement. Les possesseurs de PC devront, quant à eux, patienter jusqu'en Avril pour goûter aux joies de la vie de chien.



DOOFUS	
	EDITEUR :
	UBI SOFT
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

THE LEGACY











Il n'y a que chez vous que vous trouverez le epos...éternel!

Déménager peut être une expérience si pénible! Surtout quand vous venez d'hériter d'un vieux manoir sinistre en Nouvelle Angleterre. Et que vous ignorez totalement que les esprits de vos malveillants ancêtres l'habitent toujours! Pendant des siècles, ils ont attendu votre retour. Et maintenant, ils ne veulent pas que vous repartiez...vivant.

Si vous pouvez supporter la tension, utilisez vos pouvoirs magiques contre de répugnantes gargouilles et des sangsues assoiffées de sang.

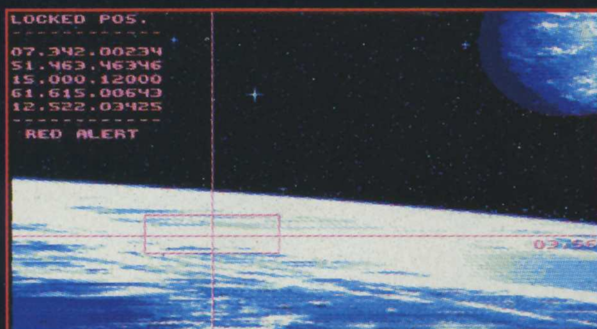
Pour sauver votre vie, vous devez détruire le pouvoir diabolique qui contrôle les vampires, les fantômes et autres épouvantables créatures qui se cachent dans les ténèbres du manoir.

Mais peut-être préférerez-vous mourir plutôt que d'affronter votre plus grande peur, l'inconnu!

MICROPROSE®
Seriously Fun Software

On n'est vraiment bien que chez soi!

PRE VIEWS





DEEP CORE

LORD CASQUE A VISÉE LASER

■ Tout a commencé en 2040 lorsqu'un objet non identifié percuta notre chère planète. Que les âmes sensibles se rassurent, ce n'était qu'un robot fort sympathique appartenant, en fait, à un centre de recherche nucléaire sous-marin.
Ce jeu nous vient tout droit d'Allemagne et, plus précisément, de la société Prestige (le deuxième ce mois-ci). Vous incarnez un robot à tout faire et votre mission consiste à broyer tous les aliens que vous allez croiser sur votre chemin. Pas de doute, de ce côté, la vermine ne manque pas et vous n'avez pas fini de voir un peu n'importe quoi! A travers un total de neuf niveaux tous différents! (Je précise car certains d'entre vous pourraient penser qu'il s'agit des mêmes neuf niveaux. Que néni! Il s'agit bel et bien de niveaux différents) complétés par un nombre incalculable de sous-niveaux, tous différents eux aussi, vous n'aurez pas une seule minute pour vous amuser. En fait, si, puisque c'est un jeu. Toujours est-il que c'est rudement grand; non seulement on s'y perd (c'est partout différent) mais en plus, c'est un véritable casse-tête chinois. Je m'explique: toutes sortes d'objets flottent un peu partout là où c'est différent et vous devez partir à leur recherche pour débloquer les portes et les ascenseurs qui jonchent chaque tableau. De plus, de nombreux bonus améliorent très nettement l'efficacité de votre arme déjà surpuissante, à tel point que plus aucun ennemi n'ose vous résister plus d'un quart de seconde (en fait, cela dépend du genre de syndrome auquel vous devez faire face. En effet, beaucoup d'entre eux ne se ressemblent pas et ne s'assemblent pas non plus d'ailleurs.) Comme il est bon de détruire toute cette canaille sans qu'elle puisse vous toucher! Malheureusement, si elle ne vous touche pas, les balles ne se gênent pas du tout et, fort est de constater, que ça fuse de tous les côtés! Pour pimenter un peu l'action, de nombreux lasers de sécurité tentent de vous découper en rondelles à la moindre occasion. Si les murs n'ont pas d'oreilles, assurément, ils ont des choses à se reprocher. Qu'importe, nous avons des oreilles, vous avez des oreilles, ils ont des oreilles qui nous permettent d'entendre les tonnes de bruitages qui accompagnent l'action. Ca déménage sec. La bande sonore est également très cool. Bref parlons peu mais parlons bien, ce soft devrait sortir sur Amiga vers la fin du mois de Février. Une version PC est également prévue pour le courant du mois d'Avril. ■



Un immense balancier vous bouche le passage. Vous devrez faire preuve d'une immense adresse (j'exagère juste un peu) pour parvenir à l'autre bout du niveau. Mais je vous fais confiance, vous êtes des bons!



En fonction des divers objets accumulés, vous pouvez doubler, voire tripler la force de votre tir. Les ennemis n'ont plus qu'à bien se tenir.

DEEP CORE	
	EDITEUR :
	UBI SOFT
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

TM

Creepers









Pour les Creepers, débute le pénible voyage annuel jusqu'au bois à papillons. Mais atteindre ce paradis n'est pas des plus facile! Il leur faudra traverser plus de 70 décors différents allant de sombres cavernes aux forêts mystérieuses, aidés du sens de l'orientation le plus développé du monde animal!

Avec:
Plus de 70 tableaux différents, du plus simple au plus complexe
16 bandes sonores
256 couleurs (PC)

Trés bientôt, les Creepers se faufileront dans tous les magasins de jeux vidéo.

Serie Limitée: en cadeau dans chaque boîte 2 disques demo et un poster. Boîte et manuel en Français. Exasoft, 12, Rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or.

La mechante machine verte rampante

Bientôt sur votre Amiga ou votre PC





PSYGNOSIS LTD SOUTH HARRINGTON BUILDING
SEFTON STREET LIVERPOOL L3 4BQ UNITED KINGDOM

PRE VIEWS

Lacez vos bottes, aiguisez votre couteau de survie et nettoyez la culasse de vot' flingue car voici un nouvel amoureux de la balle traçante chaude, le poinçonneur de p' tits gars, Nathan Never.
Dans ce jeu, vous incarnerez un guerrier des temps modernes (eh oui, encore un) et vous devrez faire bouger Nathan de tous les côtés. Votre héros devra également explorer des tas d'endroits, tirer dans le tas et distribuer des gnons, avec amour et générosité à des tas de types et de monstres pas beaux du tout. Autant vous dire tout de suite que ce jeu sera aussi dur



Vous venez juste de débarquer sur le terrain où vont se dérouler les réjouissances. Le paysage est magnifique et rien ne laisse présager la boucherie qui s'ensuivra.

NATHAN NEVER

DEREK DELA FUENTE

que Beast de Psygnosis. La similitude ne s' arrête pas là car, à voir les superbes graphismes ainsi que le scrolling differentiel du jeu, on se demande si Genias n'a pas voulu s'essayer au jeu du tac au tac avec Psygnosis. Ce soft, disons-le tout de suite, ne s'adresse pas à ceux d'entre vous qui aiment se défiler devant l'adversité. Autrement dit, si vous voulez tester votre capacité à prendre la tangente après avoir baffé une ou deux fois vos adversaires, ou les éviter d'emblée en jouant à saute-mouton pour pouvoir passer plus vite les tableaux, ce n'est pas la peine de continuer plus loin. Pour les autres, continuons ! Votre but est simple: vous frayer un chemin à coups de plomb, bastonner tout ce qui vous tombera sous les phalanges pour arriver à la fin de chaque niveau. Comme dans Shadow of the Beast, il vous faudra, dès le départ, passer l'arme à gauche des nombreuses fois avant de pouvoir avancer un petit peu. D'après les infos glanées, il semblerait que votre personnage se déplacera horizontalement et qu'il aura une grande variété de movements à sa disposition. Vous pourrez opter pour la tactique "foncer dans le tas et tout péter" en prenant soin de d'éradiquer tout ce qui bouge, que ce soit des soldats ou des monstres, ou bien choisir une attitude plus lâche qui consiste à essayer de dépasser les problèmes aussi vite que possible et sans subir trop de dégâts. Une barre d'énergie ainsi que la quantité de pruneaux qui vous restent, seront affichés à l'écran. Votre énergie diminuera chaque fois que vous toucherez un ennemi avec votre corps ou que vous accueillerez à bras ouverts les projectiles de vos ennemis. Le nombre de munitions sera limité et vous decrez donc les distribuer avec parcimonie: un par tête. Les mouvements que Nathan pourra exécuter sont les suivants: la culbute, rester debout, pointer et tirer, s'agenouiller sur une jambe en frappant avec l'autre et se baisser très vite, pour esquiver un coup par exemple. La première confrontation se fera avec 2 soldats, mais quelques tirs bien placés suffiront à mettre leur tête en trois épisodes. Vous rencontrerez ensuite une charmante petite bestiole qui rampe. Le conseil que l'on peut vous donner est de sauter pour l'éviter, ou, si vous aimez le contact, lui mettre un bon coup de botte entre les incisives. Pour changer, vous aurez ensuite à faire à des flaques d' acide mouvantes et, seuls quelques mouvements précis de joystick, vous aideront à leur échapper. La difficulté de ce jeu va en augmentant et cela, presque dès le départ du jeu. Cependant, en faisant un bon nombre d' improvisations, vous trouverez dans ce jeu tout un paquet de défis les uns plus infernaux que d'autres.



La première rencontre vient d' avoir lieu. Un gus gît par terre et l'autre a été superbement évité et ignoré par Nathan

NATHAN NEVER	
	EDITEUR :
	GENIAS
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA







PLUS TARD...
C'EST UN BIEN JOLI PETIT CHANTIER QUE VOUS AVEZ MIS EN ŒUVRE, PROF.
OUI, ET MAINTENANT QUE NOUS SAVONS OU EST APEX...
... LA VRAI ACTION COMMENCE !
APRES QUELQUES MODIFICATIONS DE VOTRE METABOLISME GENETIQUE.

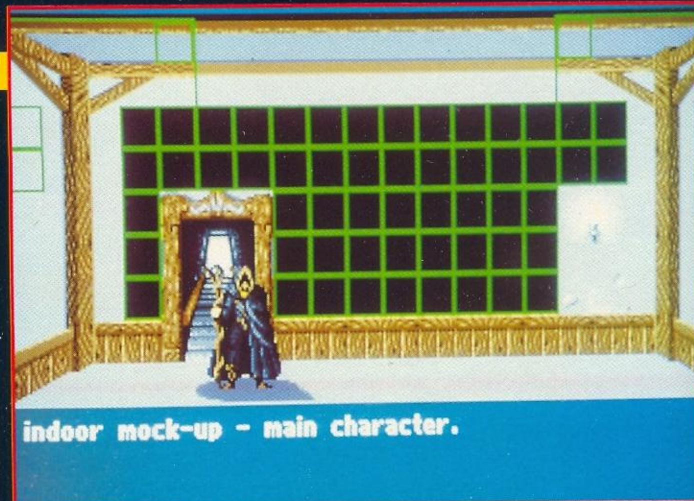


VOUS AVEZ LU CES LIGNES MAINTENANT GOUTEZ A LA VRAIE ACTION

Créez n'importe quel superhéro et sauvez le monde. Dans tout le confort de votre propre cachette secrète.

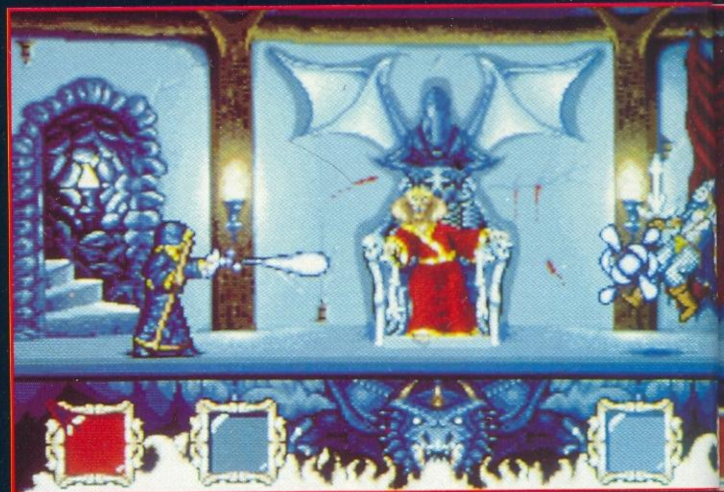
Disponible sur Amiga

Realms of Darkness débute avec une séquence d'intro animée qui résume l'histoire dela légende jusqu'au moment où c'est votre histoire qui commence. Votre mission est de trouver le secret qui se cache derrière l'habitude bizarre qu'ont les membres mâles de votre famille et vous incarnerez justement le dernier mâle venu au monde dans cette famille de tordus.Vous commencerez le jeu avec des aptitudes physiques et psychiques assez modestes, normal puisque vous débutez. Vous devrez améliorer ces aptitudes afin d'être fort, aussi bien en combat qu'en magie. Faudra être polyvalent quoi. Pour cela, vous devrez visiter pas mal d'endroits, trouver divers objets (très utiles pour le bon déroulement de votre aventure), trouver des indices que vous ne pourrez obtenir qu'en faisant la causette à d'autres personnages. Pour vous faciliter la tâche, de nombreux types de questions seront disponibles à l' écran. Mais ce qui est drôle c'est que vous allez devoir mesurer vos paroles, car si vous posez une mauvaise question ou donnez une mauvaise réponse, vous aurez très peu de renseignements. Dans d' autres situations, vous devrez même retourner en arrière prendre un objet précis, revenir avec et le donner au personnage concerné si vous voulez avoir le renseignement tant désiré, ou, situation encore plus embarrassante, si vous vous trompez d'objet le personnage devant vous, si calme au début, sera pris d' un désir subit et ardent de vous faire la peau. Les objets servent donc à des buts bien précis; il y en a 6 très importants que vous devrez trouver, puis placer aux bons endroits si vous voulez réussir votre mission. Quelquefois, en causant à la faune locale, vous aurez des missions secondaires à accomplir et parfoi,s ils vont même se payer votre tête en vous faisant perdre votre temps. Votre aptitude à utiliser la magie est très importante et il vous faudra absolument améliorer votre technique. Détail intéressant: vous pourrez feuilleter votre livre de magie en bougeant le joystick à gauche ou à droite. La liste des sorts est facile à comprendre mais il vous faudra un peu de pratique avant de pouvoir les maîtriser tous. Au cours de votre périple, vous dénicherez d'autres parchemins contenant des formules magiques et tout cela rejoindra automatiquement votre bouquin de magie personnel. Les sorts disponibles sont très différents: il y en a pour attaquer, pour se défendre, d'autres n'agissant que dans des endroits bien particuliers ou seulement lorsque vous aurez acquis suffisamment de sagesse ou d'expérience. Les monstres que vous croiserez seront tous différents les uns par rapport aux autres et ils seront doués d' une certaine forme d' intelligence. Il y aura aussi toute une flopée d' énigmes à resoudre, d' une difficulté va-



Le type encapuchonné là, c' est vous. Armé de votre bâton, vous allez devoir parcourir ces terres maudites, afin de découvrir qui ou quoi décime la population de votre village.

REALMS OF





Lieu devenu incontournable, l' auberge est l' endroit rêvé pour récolter des indices et diverses autres informations. Eh oui, un chti' canon et ça repart !



En mode déplacement, vous aurez une jolie vue comme celle-ci. Vous pourrez entrer dans les maisons pour chercher des objets, des indices ou pour discuter avec d'autres personnages. Vous pourrez également faire des emplettes au marché ou dans les boutiques (s' il y en a).

En mode combat, vous aurez la possibilité du combat corps à corps, de l' utilisation de la magie ou bien, vous tirer lâchement avant que ça barde pour votre matricule.



DARKNESS

DEREK DELA FUENTE

Une confrontation avec l'un des nombreux affreux du jeu. Serez-vous suffisamment intelligent et fort pour lui tenir tête ?

riée. Tout cela aura lieu au milieu d'un monde qui ne cessera pas d'évoluer autour de vous et cela, grâce à un nouveau système, appellé Eco System, que l'on décrira plus loin. Mais pour vous faire saliver d'avance, sachez que ce nouveau système gère les personnages ainsi que l'environnement où ils évoluent. Par exemple, votre personnage, doué de plusieurs qualités comme dans un jeu de Donjons et Dragons (force,sagesse,intelligence, etc.) verra ses qualités augmenter ou diminuer, et cela, en fonction de ses progrés. Si vous parvenez à résoudre une énigme par vos qualités physiques, seules ces qualités s'en trouveront augmentées (la force, par exemple) et pas votre intelligence ni votre sagesse. Si, au contraire, vous résolvez une énigme à l'aide de vos qualités "psychiques" (intelligence, sagesse, etc.) ce ne seront que ces qualités là qui vont être augmentées. Et ce qui est marrant, c'est que les qualités des monstres se développent aussi au fur et à mesure du jeu, et si vous voulez parler à un monstre qui a plus d'intelligence que vous, eh bien, il va vous snober complètement et là, tintin pour les indices qu'il aurait pu vous donner. La même chose s'applique aux qualités physiques. Si vous êtes faible, les personnages qui seront plus forts que vous ne vous regarderont même pas. Et si vous voulez leur chercher noise, il vous faudra d'abord développer vos qualités physiques et mentales. Un autre exemple encore plus marrant, c'est quand vous rencontrez une nymphe de la forêt. Eh bien, si votre charisme est trop bas, la superbe créature va vous ignorer royalement et c'est très dommage, non parce que vous n'avez pas réussi à l'emballer mais parce qu'elle peut très bien être en possesion d'indices vitaux pour vous, et vous devrez donc retourner en arrière faire évoluer un peu tout cela et revenir tenter à nouveau votre chance auprés de la belle du bois. Vous pourrez créer vous-même votre personnage et le rendre ainsi, selon votre humeur, soit agressif (et là ce sera l'arme qui parlera pour lui) soit plus réfléchi, donc plus apte à éclaircir les énigmes. Le personnage posséde lui-même un niveau d'intelligence programmé par avance qui l'empêchera, par exemple, d'aller attaquer un monstre de plus de 10 mètres à mains nues. Pour cela, il lui faudra préalablement être en possession d' un coupe-choux approprié, et c'est un détail très intelligent qui ajoute une touche d'authenticité au jeu. Le preux chevalier que vous incarnerez voyagera énormément dans le jeu, sur des chemins différents, affichés écran aprés écran, systéme d' affichage qui sera aussi employé pour les scènes se passant à l' intérieur des châteaux, des maisons, des villes, etc. Il pourra également naviguer et voyager à dos de dragon. Tout ceci sera en mode 32 couleurs sur Amiga et en mode 256 couleurs sur PC, avec des couleurs particulièrement soignées pour les scénes se passant dans la forêt ou dans les grottes. Les programmeurs ont mis au point un décor en 3D isométrique qui change au fur et à mesure qu'il tourne, ce qui donne un environnement en 3D isométrique faces pleines du plus bel effet. L'image, aussi bien que l'angle de vision, changent selon la position et le milieu où vous vous trouvez. Vous pourrez voir toute la scéne où vous evoluez à partir du dessus, comme si vous aviez une caméra perchée au-dessus de vous. Ceci vous aidera à voir une petite partie de la région où vous vous trouvez. C'est notamment dans

ce mode que vous pourrez combattre et communiquer avec les autres personnages. Vous aurez aussi un grand angle de vision quand vous serez en mode combat. Quand vous dialoguerez ou ferez du commerce avec des personnages, vous aurez une vue directe sur eux, comme si c'était vous qui les regardiez et la 3D isométrique sera, à ce moment-là, d' une pure beauté. Du point de vue contrôle du personnage, tout fonctionne avec un système d' icônes qui vous permettront, à loisir, d'utiliser vos sorts, prendre des objets et les utiliser, abandonner d'autres objets qui ne vous servent plus, ou les donner à des personnages, ou encore, les marchander, d'examiner les alentours, de communiquer avec d'autres personnages, etc. Chaque action aura son icône à elle qui sera affichée pour une manipulation plus aisée. Les ren-

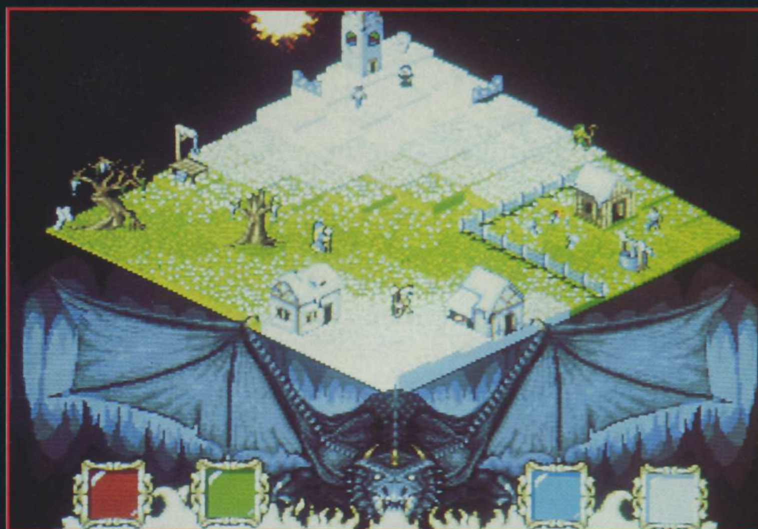


Au cours de votre périple, vous rencontrerez des types avec qui vous pourrez parler du beau temps et de la pluie, leur demander des renseignements et quelquefois, eux-mêmes vous demanderont de les aider. Est-ce bien raisonnable ? Ce sera à vous de voir. Dans ce mode, vos points de force, de magie, de charisme, etc. seront affichés à l' ecran en permanence.

REALMS OF DARKNESS

SUITE

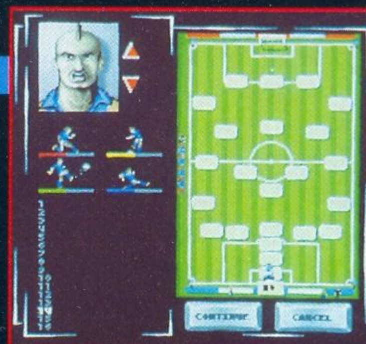
seignements relatifs à votre personnage seront réunis dans un tableau: votre force, intelligence, sagesse, constitution, dextérité ainsi que vos points de force et vos points de magie, l' expérience acquise ainsi qu'une case qui vous indiquera votre position. Chacune de ces qualités et de ces informations vous donnera la situation exacte de votre personnage et vous devrez les retenir et les équilibrer tout le long du jeu. Si vous ne les consultez pas, eh ben, vous finirez en chair à corbeaux. Les mêmes qualités que celles de votre personnage seront utilisées pour évaluer la force des autres personnages au fur et à mesure de la progression du jeu. Tous ces paramétres seront gérés par ce systéme innovateur, appellé Eco System, qui apporte quelque chose de nouveau à ce type de jeu en rendant les paramètres physiques et psychiques plus intéressants. Mais qu'est-ce donc que ce système ? L Eco System constitue le coeur même du projet Realms of Darkness et c'est lui qui dirige le systéme d' evolution du jeu. C'est lui qui modifie et qui met à jour les différents types de meteo (un vieux rêve de Gillot Pétré), les séquences de jour et de nuit, la construction des bâtiments, les activités spécifiques à chaque saison, les phases de la lune et tout un autre tas d'évènements significatifs. L'autre aspect géré par ce système est l'intelligence des monstres. L'Eco System ne va pas gérer tout bêtement la réaction du monstre à l' écran, mais le type même de monstre qui sera le plus indiqué à apparaître. Voici un exemple: chaque endroit à l'intérieur du vaste monde que contient le jeu, aura un degré d'agressivité qui influencera directement la manière d'agir du monstre à l'égard du joueur. Une fois que votre personnage pénètrera dans un endroit, l'Eco System décidera quel genre de monstre il va créer, s'il va en créer un et quelles qualités il va donner au monstre. Ce soft, conçu par New Wave Software, comporte quelques nouvelles techniques intelligentes qui renouvellent ce type de jeu. Ajoutez à cela une complexité de jeu qui vous fera pleurer de bonheur et vous obtenez un jeu qui plaira certainement à un grand nombre d'entre vous.



Pendant vos déplacements d' un endroit à un autre, vous aurez une vue comme celle-ci qui vous permettra, en même temps, de voir les endroits chics et à la mode qui vous entourent.

REALMS OF DARKNESS
SORTIE PREVUE : MARS 1993

EDITEUR : GRANDSLAM
STANDARDS : PC - AMIGA
PHOTOS : PC - AMIGA



En mode stratégie, vous choisirez les joueurs qui occuperont les divers rôles sur le terrain. Vous pourrez également choisir leur manière de jouer: agressive, offensive, defensive, etc...

3D WORLD SOCCER

DEREK DELA FUENTE

Fidéles à leur tradition,les italiens choisissent une recette qui marche d'enfer et ils en font des spaghettis. Cette fois-ci, ils se sont penchés sur le ballon de foot et résultat... un jeu de foot, si, si. J'entends déja des cordes vocales qui vibrent jusqu'au point de rupture en gueulant: " Oh, non... Encore un ? ", " Et pis d'toute façon y' a Sensible Soccer", etc... cependant, ce jeu risque de nous réserver d'agréables surprises. Silmulmondo, la boîte à l'origine de ce jeu, est l'une des rares (boîtes) transalpines à faire des jeux potables. Et vu l'engouement des italiens pour le foot, les gars de chez Silmulmondo se devaient absolument de sortir une simulation de foot qui tiendrait la route et, selon les dires de certains, le jeu est bene (bien, quoi). Dans ce soft, vous pourrez jouer de deux façons et cela, de manière indépendante. Vous pourrez jouer "à la stratégique" et, dans ce cas, vous devrez prendre en charge votre équipe... Comme le patron l'a fait avec moi, hein? C'est ça, hein? J'ai gagné n'est- ce pas ? J. P. P. casse toi, on n'est pas sur Canal ! Ben per qué ? ... vous devrez donc prendre en charge votre équipe, définir à chaque match une stratégie qui renverra vos adversaires aux vestiaires les larmes aux yeux et essayer ainsi d'arriver jusqu'à la finale. Pour cela, il ne faut pas arroser l'arbitre de biftongues ni kidnapper sa bourgeoise et son gosse mais remporter honnêtement et avec succès toute une série de matchs de qualification. Si vous n'avez de dons de stratège que pour les champs de bataille, vous pourrez choisir un jeu d'action et descendre directement sur le terrain. Et c'est là que vous risquez d'être agréablement surpris parce que, pour admirer en pleine action, vous disposerez d'une vue plongeante, d'un angle de 45° qui vous permettra de voir tout le terrain ainsi que les joueurs, comme si une caméra derrière le goal filmait la rencontre. Et cette vue sera particulierement soignée. Le joueur qui sera en possesion du ballon sera d'une couleur plus brillante et une marque apparaîtra aussi pour le différencier des autres joueurs. Les personnages se déplaceront surtout verticalement. Vous pourrez faire bouger vos ailiers d'une manière très efficace et rapide; la fluidité des mouvements est impressionnante. Les passes sont faciles à exécuter, rapides et, surtout, précises, cette partie du jeu étant l'une des meilleures car comparable à Kick Off (c'est pour vous dire !) mais pas aussi rapide cependant (c' est pour vous redire !) Vous pourrez déposséder du ballon vos adversaires en arrivant comme une brute, par derrière, les pieds devant (tackler, quoi !) Vous aurez à votre disposition différents menus que vous pourrez sélectionner afin de créer l'équipe de vos rêves.



Au début du jeu, vous pourrez choisir l'équipe que vous voudrez. Une jolie photo vous montrera à quoi ressemble votre choix.

Une fois les... - Eh, signore! lé sui Maradonna, ié suis un tré bonne footballeur. Ié pé jouer, si ? - Non ! Va voir chez J. P. P. si j'y suis ! Allez, tu peux gicler maintenant ! ... C'est pas vrai c'est la journée... Une fois que vous aurez créé les caractéristiques de votre équipe, il vous faudra gagner toute une série de matchs à la sueur de votre poignet. Ces matchs seront tous créés par la bécane et à la fin de chaque confrontation, vous aurez le résultat de vos performances. Si votre stratégie réussit, eh bien, il ne vous restera plus qu'à... aah... ça suffit Maradonna ! Vous giclez d'ici maintenant! ... il ne vous restera plus qu'à continuer jusqu'à votre arrivée en finale. Option intéressante, l'écran de départ vous permettra de choisir la position de chacun de vos joueurs et vous pourrez ainsi leur assigner des rôles d'attaquant ou de défenseur. L'animation de ce jeu est l'une des plus soignées qu'il m' a été donné de voir sur une simul' de foot: dotée de graphismes vectoriels, d'une superbe animation ainsi que de vraies séquences filmées puis digitalisées, elle va vous arracher les yeux de la tête et je vous assure qu'ils resteront longtemps collés sur votre écran. Le jeu vous proposera également une option de sauvegarde de vos parties et vous pourrez jouer à ce soft avec le joy ou avec la souris. L'affichage du joueur en possesion de la balle ainsi que du gars en noir (qui empêche la transformation du terrain en Verdun après '14-' 18) seront gérés intelligemment par l'ordinateur. En définitive, tout ceci nous garantira un jeu de foot bien propret, assez facile et qui sera en français.

3D WORLD SOCCER	
	EDITEUR :
	SIMULMONDO
	STANDARTD:
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

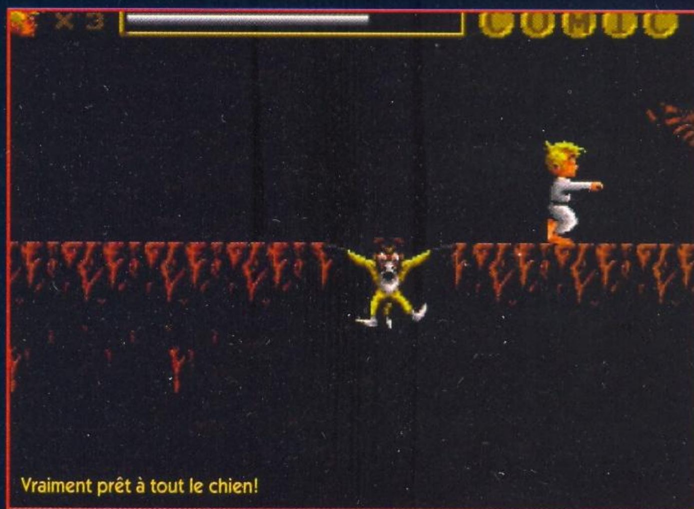
Ocean nous propose, cette fois-ci, une véritable histoire à dormir debout. Si vous ne saviez pas quoi faire pendant vos longues nuits blanches, vous pourrez désormais jouer au somnambule grâce à Sleepwalker.
Un petit garçon souffrant de cette maladie se promène toutes les nuits sur les toits de la ville. Il est certain qu'à force de mater le Club Dorothée pendant la journée, ça atteint pas mal! Heureusement pour lui, son brave compagnon veille au grain et va se charger d'éviter le pire. En effet, la ville est bourrée de pièges insolites et le gamin profondément endormi ne fait qu'avancer sempiternellement sans jamais savoir où il



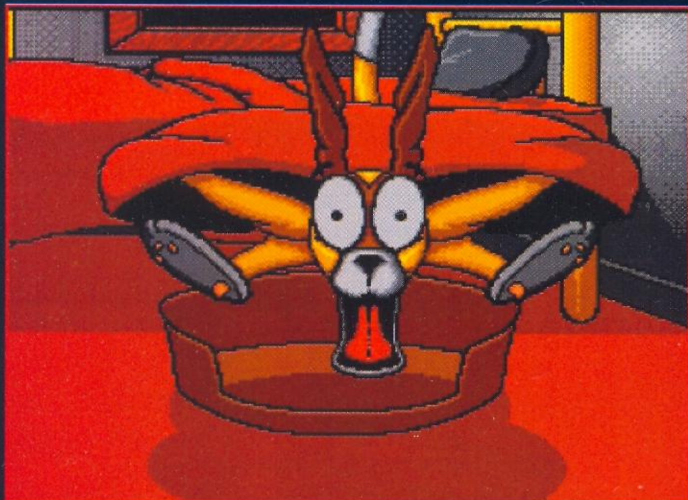
La jungle jouit de décors splendides et le scrolling est parfait. Le klebs est en pleine bagarre mais Joe le môme avance sans cesse et ne se soucie guère du sort de la bête. Quelle galère ce gosse!

SLEEPWA

met les pieds. Conscient du danger permanent qui le guette, le klébar voit ses facultés croître considérablement pour lui permettre de sauver le gosse. Il peut marcher comme vous et moi sur ses deux pattes arrières et influencer le déplacement de son très cher maître. De plus, il est immortel (pas comme vous et moi) et les embuscades ne feront que le ralentir, laissant l'enfant seul dans ses délires. Ainsi, lorsque le morpion passe devant une boîte de nuit, le videur s'empresse de le rouer de coups et le chien doit intervenir au plus vite. De même, les trottoirs de la ville sont jonchés de bouches d'égoûts ouvertes, de monte-charges ou encore de fil



Vraiment prêt à tout le chien!


La présentation est bourrée d'humour. Le chien vient de réaliser que son maître venait de sauter par la fenêtre. Une vraie vie de chien!

électrique. Non content d'être somnambule, le moutard est également funambule malgré lui, et le kleps flippe comme un ouf. Il doit aussi colmater les fuites des canalisations avant que l'enfant ne se noie! Bref, le toutou a du boulot sur la planche et vous n'avez pas fini d'en voir de toutes les couleurs. Bien entendu, vous êtes l'incarnation du chien et vous êtes reponsable du petit somnambule. Autant vous dire que ses parents vous ont à l'oeil et qu'ils ne vous pardonneront pas un seul faux pas! A ce propos, je trouve cela tout à fait normal et il serait inadmissible que vous laissiez périr le pauvre petit ange inconscient de ses actes. Bourreau d'enfants va! Les niveaux sont nombreux et variés. De la ville en folie, en



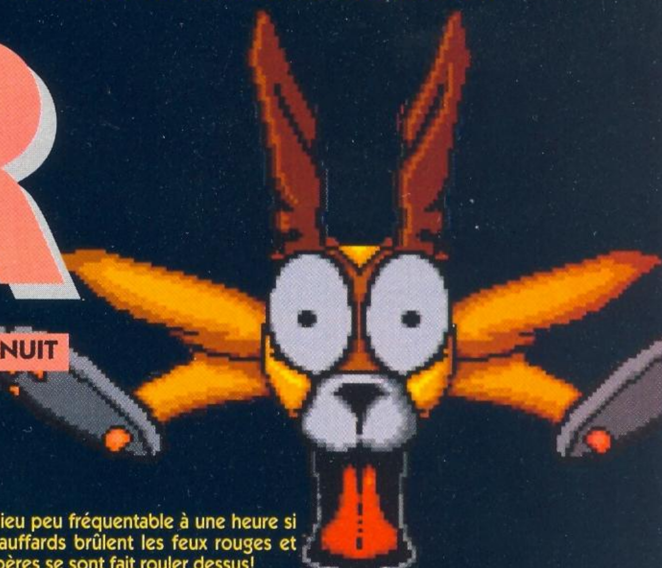


Le videur de la boite de nuit n'aime visiblement pas les jeunes gens. Tout comme le klébar d'ailleurs qui vient de se prendre la rouste de sa vie.

Le chantier n'est pas un lieu de tout repos. Heureusement, la jouabilité du soft rend l'épreuve possible malgré une difficulté accrue. Cela n'empêche en rien les coups de bourre!

ALKER

LORD BONNET DE NUIT





La ville est un lieu peu fréquentable à une heure si tardive Les chauffards brûlent les feux rouges et nos deux compères se sont fait rouler dessus!



passant par la jungle en folie, sans oublier le chantier en folie, il y en a pour tous les goûts. Les décors sont somptueux dans la plupart des stages et les embuscades sont, pour le moins, originales. J''aimerais beaucoup vous parler des bruitages mais je n'en ai pas la moindre envie. D'ailleurs, j'ai envie d'aller manger un bout de chocolat.... Hum, c'était très bon. Mais revenons à nos moutons. Les bruits sont sympas et rigolos mais pas entièrement définitifs; quant à la musique, elle est pour le moment quasi inexistante. Normal, c'est une preview non? En revanche, c'est très jouable et super cool comme soft. Vivement la version finale!

SLEEP-WALKER SORTIE PREVUE : DEBUT MARS	EDITEUR : OCEAN STANDARD : AMIGA PHOTOS : AMIGA

PREVIEWS



Un immense complexe industriel renferme des êtres bien curieux venus d'ailleurs. C'est un véritable labyrinthe.



FLASHB

Nul n'est censé ignorer ce jeu fantastique qu'est Flashback. Testé dans le numéro 33 par notre ami Seb, Conrad B. Hart débarque bientôt sur PC. L'histoire se déroule en 2142 sur la planète Titan où ce jeune étudiant a rencontré des êtres étranges et sanguinaires. Celui-ci a perdu la mémoire mais pas son instinct. Il tente donc de fuir constamment ces créatures du mal qui ne cessent de le poursuivre à travers la galaxie. Le soft de décompose en sept séquences, réparties dans cinq décors de toute beauté; mais l'aspect grandiose du programme vient tout droit de l'animation. Le personnage est capable d'exécuter une foule de mouvements avec un réalisme à tomber par terre. Les sauts sont de plusieurs sortes et hyper décomposés. Ainsi, lorsque le héros tente de franchir un immense gouffre, il essaie de maintenir son équilibre en moulinant avec ses bras. Je ne vous parle pas des autres actions quasi-irréprochables. En fait, si! Par exemple, lorsqu'il dégaine son arme, on se croirait dans une série télévisée genre Starsky et Hutch! Mais notre ami est un grand sportif et les sauts périlleux ne lui font pas peur, tout comme le poirier qu'il exécute à la perfection. Pour vous donner une petite idée de la chose, imaginez un jeu tel que Another World multiplié par dix, tant au niveau du scénario et des graphismes que de l'animation. Du pur délire! Bien que la préview qui nous fut fournie ne comportait aucun son et pas la moindre zizique, on peut supposer allègrement que les musiciens de Delphine feront



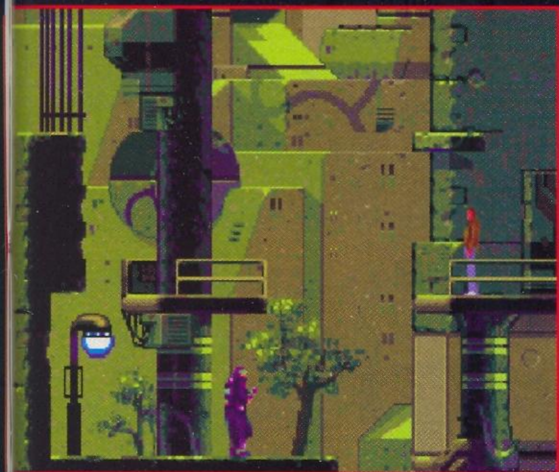
Le premier niveau débute au milieu d'une jungle truffée de pièges et d'adversaires. En revanche, vous pourrez y trouver toutes sortes d'objets parmi les plus utiles.


La planète Titan n'est pas très hospitalière! Les couleurs sont vives mais de bon goût.

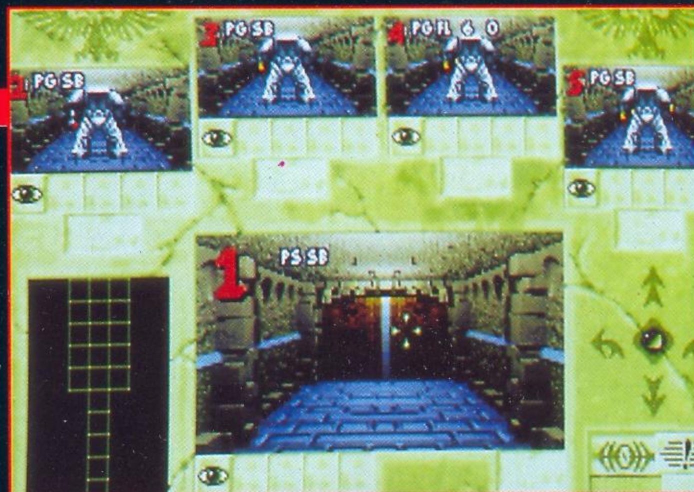
ACK

LORD BERET BASQUE

tout leur possible pour retranscrire sur PC le fabuleux travail qu'ils avaient effectué sur l'Amiga. Toujours est-il que ça promet enormément et que la date de sortie n'a toujours pas été arrêtée. Espérons que cela ne tarde pas trop, car j'en connais qui sont prêts à tout péter si ça traîne lamentablement.



FLASH BACK	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : FIN MARS	DELPHINE SOFTWARE
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC


Le joueur peut accéder à toutes les fonctions directement sur l'écran principal. Le curseur et les icones sont là pour le servir. A droite de l'écran une mini rose des vents permet de déplacer ses personnages.

Attention, événement ! L'éditeur numéro un aux Etats Unis, Electronic Arts, sort en mars ou avril prochain un logiciel qui devrait faire date pour les heureux possesseurs de PC. Space Hulk est un soft qui combine avec bonheur action et stratégie, et dont l'ambiance vous tiendra en haleine des jours durant. Vous y incarnez un commando de Space Marines, l'élite des troupes de débarquement de la flotte de l'Empire terrien. Ces sympathiques "Schwarzy du futur", qui rappellent fortement les personnages du film Alien II, sont appelés à la rescousse afin de délivrer l'empire d'une terrible menace. Les Genestealers ("voleurs de gènes") sont

SPACE

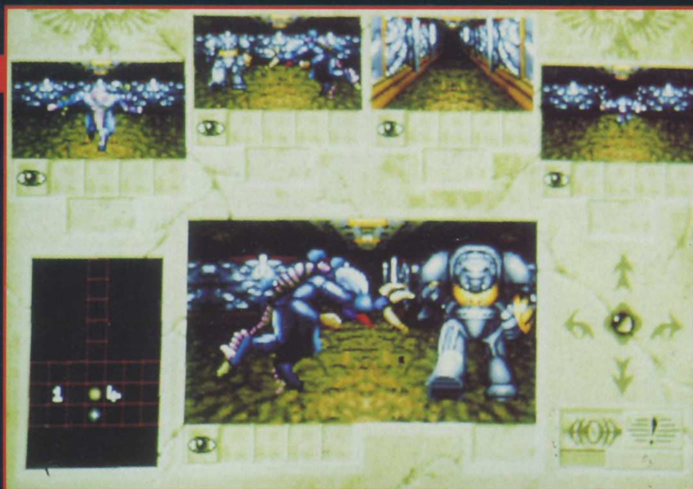
une race extraterrestre parasite, aussi intelligente que belliqueuse et impérialiste, qui est apparue depuis peu dans notre système solaire. Afin de satisfaire leur soif de conquête, les Genestealers se déplacent à bord de gigantesques vaisseaux délabrés, les Space Hulks, "titans de l'espace", espace dont ils infestent les moindres recoins. Ces astronefs traversent les galaxies au hasard, jusqu'à ce qu'une planète habitée se présente à eux, prête pour la "colonisation". Le sort des habitants aux prises avec les aliens n'est guère enviable : une fois passée entre leurs griffes, la victime se voit injecter une substance qui a le pouvoir de changer son code génétique. Sans le savoir, le malheureux est maintenant devenu un procréateur de Genestealer, et tous les enfants qu'il mettra au monde en porteront les stigmates. Ainsi, en quelques générations, la planète ayant "accueilli" cette race n'est plus habitée que par des Genestealers, et sert maintenant de base de lancement pour de futures expéditions colonisatrices. L'entrée dans le système solaire terrien de Space Hulk met donc vivement en alerte l'Empereur des humains, qui décide de stopper l'envahisseur avant qu'il ne parvienne à atterrir sur une planète fédérée à l'Empire. Impossible pourtant d'envoyer la flotte à l'assaut des Space Hulks, la

Des images dessinées, scannées, puis retravaillées viendront stresser le joueur un peu plus en affichant d'horribles aliens, histoire de le décourager un petit peu et de lui laisser présager les horreurs qui l'attendent.

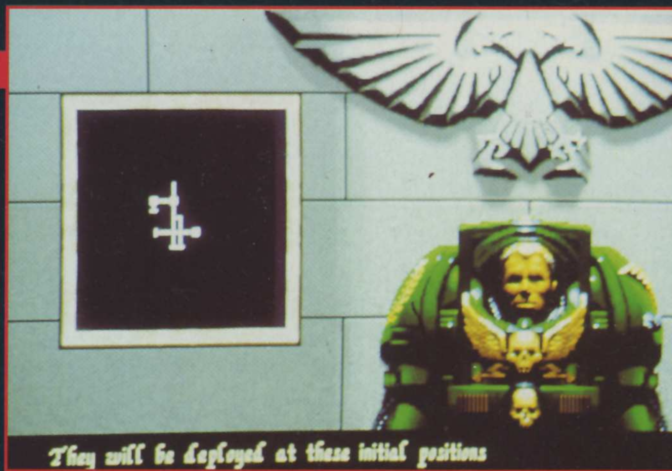




Les graphismes des ennemis, des monstres qui vous attendent dans les nombreux couloirs de Space Hulk sont terrifiants à souhait. Le joueur devra se préparer à plonger dans un cauchemar digne de la trilogie Alien.



Paf, on charge. Les Aliens vous foncent dessus, il s'agit d'être vif et rapide pour ne pas finir en pâtée pour extra-terrestre dégoulinant.



Si les screens de statut et d'inventaire des personnages et leur gestion entièrement à la souris n'ont pas été modifiés, les graphismes y ont grandement été améliorés.

HULK

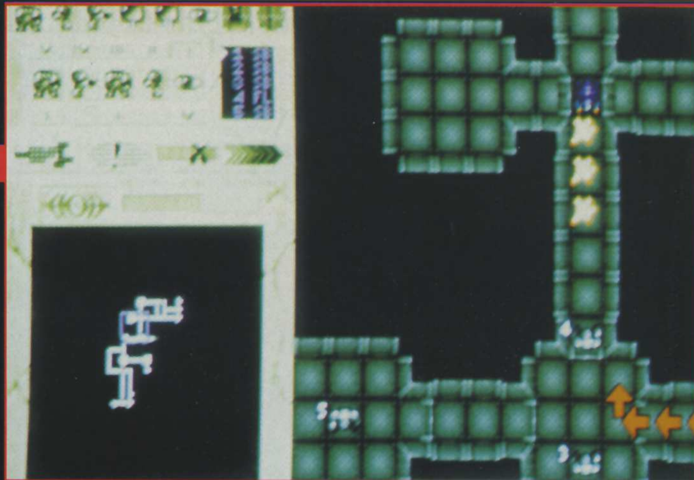
DEREK DELA FUENTE

discrétion est de mise. En effet, le secret absolu doit être gardé sur l'invasion en cours pour éviter la panique générale et le chaos que ne manquerait pas de susciter la nouvelle. Vous commenciez à vous en douter un petit peu, votre mission sera donc de débarquer à bord d'un Space Hulk, à la tête d'un commando lourdement armé, afin d'y exterminer les Genestealers jusqu'au dernier. En tant que capitaine des Marines, il vous est confié depuis la terre différentes missions de difficulté croissante, visant à vaincre les aliens. Chaque mission est précédée d'un briefing en bonne et due forme, au cours duquel vous seront exposés vos objectifs et contraintes. À vous alors de sélectionner les hommes à détacher pour l'accomplir parmi vos effectifs. Electronic Arts a pensé aux débutants, car un mode "tutorial" existe, qui permet de réaliser une mission de type simple, en étant guidé à chaque phase par les injonctions de l'ordinateur. Par exemple, il peut falloir encercler un Genestealer de quatre Marines, et le rabattre vers le sas afin de le renvoyer dans l'espace (encore un clin d'œil à Alien). De cette manière, il est possible d'apprendre à jouer à Space Hulk sans avoir besoin de se plonger dans un rébarbatif manuel, bravo pour l'ergonomie ! Une fois ce pas franchi, le joueur encore hésitant peut choisir d'essayer n'importe laquelle



des missions qui composent le soft, avant de se lancer définitivement dans la bataille en choisissant le mode "campagne", où le succès ou l'échec de chaque mission influera sur le sort de l'Humanité. Space Hulk est un subtil cocktail de stratégie et d'action, et requiert autant de réflexes que de réflexion. Afin de mettre toutes les chances de votre côté, votre équipe est dotée de la toute nouvelle arme secrète de l'armée impériale : une bombe paralysante. Celle-ci vous permet d'immobiliser pendant un temps variable les extraterrestres, et vous donne un avantage déterminant. Pour chaque mission, une certaine quantité de Freeze vous est offerte, ce qui se traduit dans le jeu par un nombre de secondes donné durant lesquelles vous pouvez figer vos adversaires. À vous d'utiliser stratégiquement ce temps, aux moments les plus critiques de la mission. Naturellement, plus les missions deviennent difficiles et MOINS vous aurez de Freeze. Pour déplacer vos hommes, vous devez les sélectionner, puis leur attribuer une destination, et enfin valider le tout en cliquant sur le bouton "action". N'oubliez pas que le travail d'équipe est la condition sine qua non de votre réussite, aussi vous devez veiller à la bonne coordination des actions de vos hommes. Chacun des Marines actifs

possède une fenêtre au bas de l'écran qui vous renseigne sur son état de santé, son inventaire, et vous permet de lui transmettre vos ordres. Déplacez-vous avec prudence dans les sombres couloirs du Space Hulk, car les Genestealers semblent avoir des dispositions pour les embuscades, et vous pourrez les voir surgir à tout moment devant (ou derrière !) vous. Chaque soldat possède, comme dans un jeu de rôle, des attributs spécifiques qui progresseront avec



Le mode carte permet de déployer efficacement ses troupes. C'est à partir de cet écran également que vous pourrez repérer vos ennemis si vous disposez d'un radar suffisamment puissant.

SPACE HULK

SUITE



Au cours des combats, les impacts sont affichés sur les Aliens, avec des chiffres qui indiquent les dégâts infligés.

l'expérience acquise. Ils sont également détenteurs de diverses armes et protections, allouées par l'armée ou trouvées à bord du vaisseau. Une carte du vaisseau peut être consultée, afin d'organiser les déplacements de vos hommes dans ce dédale, mais attention, les Genestealers n'y figurent évidemment pas, jusqu'à ce qu'ils soient en vue de l'un de vos p'tit gars. Trop tard alors pour lui dépêcher des renforts s'il est isolé, ceux-ci ne trouveraient qu'une mare de sang à leur arrivée. Pensez donc à déplacer vos hommes par groupes de deux au moins, l'un en éclaireur, le second en couverture. Et surtout, parcourez la totalité des couloirs d'une zone, ainsi vous ne serez pas pris à revers par les Genestealers cachés dans des aires non explorées. Certaines portes sont verrouillées, et il vous faudra utiliser une charge d'explosif pour ouvrir la voie. Si Space Hulk peut paraître simple à priori, il s'agit en réalité de l'un des jeux de stratégie les plus intelligents jamais réalisés, et 1993 pourrait bien voir son avènement. Au fur et à mesure des missions, les cartes sont de moins en moins détaillées, et la progression toujours plus difficile. Lorsqu'un Marine fait face à l'ennemi, il peut tenter d'en venir à bout grâce à son arsenal personnel, s'il se sent assez fort pour cela, ou vous pouvez utiliser une fraction de votre temps "freeze" pour lui acheminer de l'aide. Les armes disponibles sont assez variées, depuis le lance-flammes jusqu'au gant-laser, en passant par le fusil d'assaut à éclairs. Les armures divergent également en poids, maniabilité et indice de protection. Le jeu est en vision subjective, c'est-à-dire que vous voyez les scènes par les yeux de vos marines. Vous contrôlez, selon les missions, jusqu'à sept soldats simultanément, et à tout moment, vous pouvez changer d'homme, laissant l'ordinateur diriger les six autres selon vos instructions. Ils peuvent être affectés à la garde d'un point stratégique, ou bien à la chasse au Genestealer. L'exploration des couloirs réclame un sang-froid et des réflexes très affûtés. C'est là aussi où les superbes graphismes 3D prennent toute leur signification. Lorsque vous vous trouverez brusquement face à face avec un alien, remarquablement animé (des plus mauvaises intentions), vos cheveux se dresseront sur votre tête comme aux meilleurs moments d'Alien, le film ! Grâce à cette ambiance extraordinaire, l'adaptation qu'est Space Hulk d'un jeu de plateau de Games Workshop ne peut être qu'une réussite, peut-être même l'un des tout meilleurs jeux de l'année 1993. À suivre !

SPACE HULK SORTIE PREVUE : MARS/AVRIL 93	
	EDITEUR :
	ELECTRONIC ARTS
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

Les Top Inter Discount

Hi-Fi Video Photo Radio

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

TOP SEGA

- **GAME GEAR**
  - PAPER BOY
  - SONIC
  - OLYMPIC GOLD
  - AYRTON SENNA
  - SPIDERMAN
  - WIMBLEDON TENNIS
  - DONALD DUCK
- **MASTER SYSTEM**
  - CHUCK ROCK
  - TERMINATOR
  - SIMPSON'S
  - TOM & JERRY
  - OLYMPIC GOLD
- **MEGADRIVE**
  - CHUCH ROCK
  - TERMINATOR
  - ALIEN III
  - DUNGEON'S & DRAGON'S
  - SIMPSONS
  - OLYMPIC GOLD
  - TAZMANIA
  - AYRTON SENNA



LE JEU DU MOIS

JEU DU MOIS : PREMIERE

TOP PC/AM

- **PREMIERE** Core - C/A
- **LOTUS 3** Gremlin - C/A
- **ZOOL** Gremlin - C/A
- **NICKY BOOM** Microïds - C/A - PC
- **CURSE OF ENCHANTIA** Core - C/A - PC
- **SPECIAL FORCES** Microprose - C/A - PC
- **EPIC** Océan - C/A - PC
- **DOMINIUM** Microïds - C/A - PC
- **HOOK** Océan - C/A - PC
- **B 17** Microprose - PC
- **DARKLANDS** Microprose - PC
- **FALCON 3.0** Spectrum Holobyte - PC
- **INT.SPORT CHALL.** Empire - C/A - PC
- **PINBALL DREAMS** 21 ST Century - C/A

47000 AGEN 90. bd de la République T. 35 66 93 99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J-L. Laporte T. 59 52 40 69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50 51 47 22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93 74 18 06
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84 28 38 21
25000 BESAN9ON C. Cial Chateaufarine. route de Dole T. 81 52 26 03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27. rue Thiers T. 21 83 14 15
01000 BOURG EN BRESSE C.Cial Carrefour Av.du Gl de Gaulle T. 74 23 48 82
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. Bat B T. 42 02 54 45
14000 Caen 87/91. rue de Bernières T. 31 86 65 30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79 70 08 03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
50100 CHERBOURG 9, rue du Commerce T. 33 01 20 90
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73 34 09 77
60200 Compiègne 25, rue des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805 . av De Lattre de Tassigny T. 94 53 32 02
69700 GIVORS Z.A. du Gier T. 72 24 31 22
72000 LE MANS 19, rue National T. 43 77 09 94
92300 LEVALLOIS PERRET 23bis, Rue Gabriel Péri T. 47 59 90 12
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20 57 59 12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78 42 99 79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av de la République T. 34 78 64 40
13006 Marseille 39, av. Cantini T. 91 78 00 61
14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77 34 19 85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83 35 70 92
44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86 21 50 40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96
64000 PAU 9, Cours Bosquet T. 59 83 77 08
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67 50 02 49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguet T. 68 34 07 62
86000 POITIERS Place du Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56
21000 QUETIGNY 1, rue des Chalens T. 80 46 58 88
42300 ROANNE 21, rue C. de Gaulle T. 77 72 36 00
76000 Rouen 43, rue des Carmes T. 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77 41 75 69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2. les B. Barolles T. 78 56 43 35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38 43 51 20
67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 34 00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62 51 21 21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61 62 90 36
31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25 73 73 89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20 91 47 85

Chez Inter Discount, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN NATHAN LOGICIELS

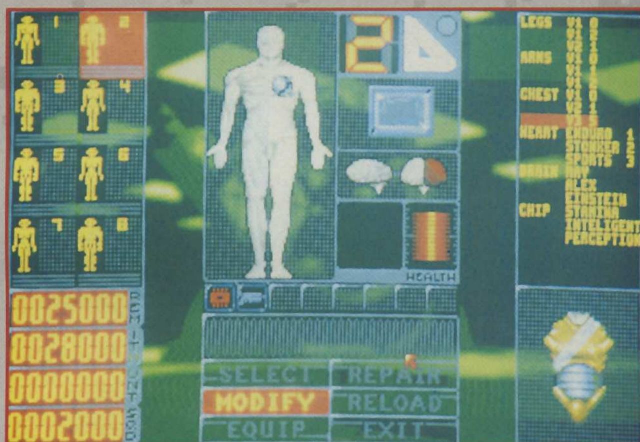






SYNDICATE

EDITEUR: BULLFROG. SORTIE PREVUE EN MARS/AVRIL 93 SUR PC ET AMIGA. DEUXIEME PARTIE par Derek dela Fuente



Syndicate, jeu d'action et de stratégie, vous permet de contrôler directement un agent parmis tous ceux qui sont à votre disposition. Vous devrez lutter et combattre comme un acharné pour prendre le contrôle de nombreux territoires dans le monde. Au début du jeu, la mission qui vous attend est détaillée au cours d'un briefing, puis l'aventure peut démarrer. Dans Syndicate, la difficulté se règle automatiquement par rapport aux actions du joueur, selon son niveau.

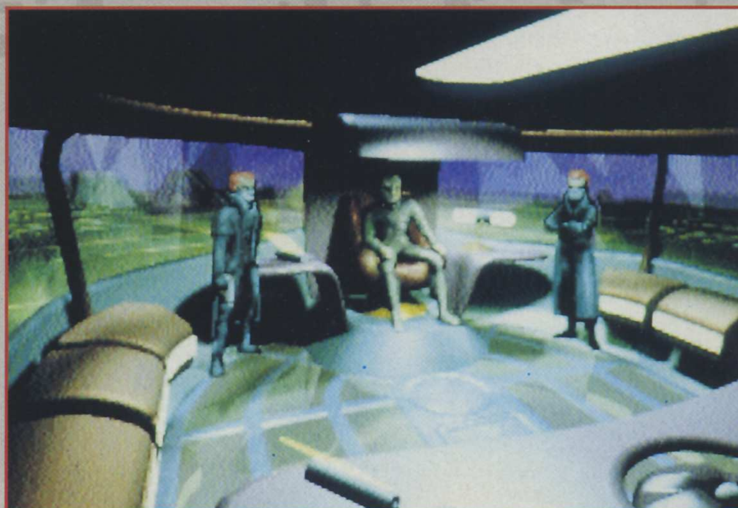
La première mission est très simple, vous devez éliminer deux sales types. Avant de démarrer une mission, vous accédez à un écran d'options où vous pourrez acheter divers équipements: boucliers, lance-flammes, mini-canon, carte d'identité de policier ou de médecin.

Malheureusement vous ne pourrez tout acheter du premier coup, il faudra attendre de gagner un peu plus d'argent, certains équipements coûtant cher. Pour chaque mission réussie, vous recevez de l'argent qui provient des taxes imposées sur le territoire. Plus vous avancez dans le jeu, plus vous obtenez d'argent, meilleur est votre équipement mais plus dures sont les missions.

Sept autres joueurs dirigés par l'ordinateur (ou par un autre joueur humain connecté par modem) viendront vous mettre des bâtons dans les roues et poursuivront le même objectif que vous.

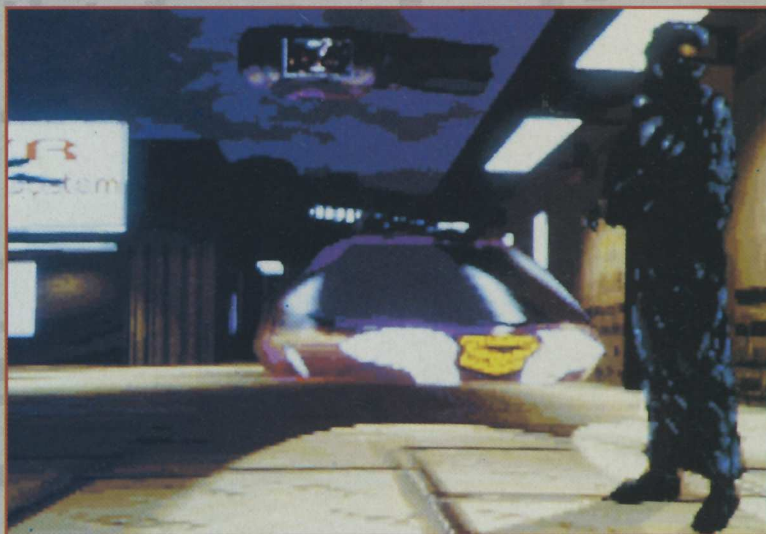
Un élément original du jeu permet de contacter un autre joueur d'une ville à l'autre, en utilisant les téléphones spéciaux pour passer un pacte de non-agression ou pour échanger des informations. Vous pouvez aussi vous connecter sur des centres informatiques et tenter d'obtenir des informations vitales. L'Intelligence Artificielle mise en œuvre pour ce genre d'options est tout à fait impressionnante, à se demander si vous parlez réellement avec un ordinateur. Le programme analyse les questions, répond et stocke le tout pour générer d'autres phrases et réponses par la suite. Vous pourrez, par exemple, poser des questions sur certaines villes et obtenir des informations sur des évènements à venir, informations si bien amenées que vous penserez qu'elles étaient pré-programmées alors qu'elles ressurgissent de conversations passées.

L'agent que vous contrôlez a trois caractéristiques principales que vous pouvez régler en réfléchissant bien tant cela aura de l'importance par la suite. Vous ferez varier les niveaux d'Intelligence, d'Adrenaline et de Perception de votre personnage. Ces réglages sont très importants et vous devrez adopter une certaine stratégie selon vos choix, pour que votre personnage soit le plus performant





possible. L'idéal est de régler ces trois niveaux selon les missions qui vous attendent, monter l'Intelligence au maximum pour pourchasser les ennemis, puis l'Adrenaline à fond pour aller les bastonner et les éliminer au lance-flammes.

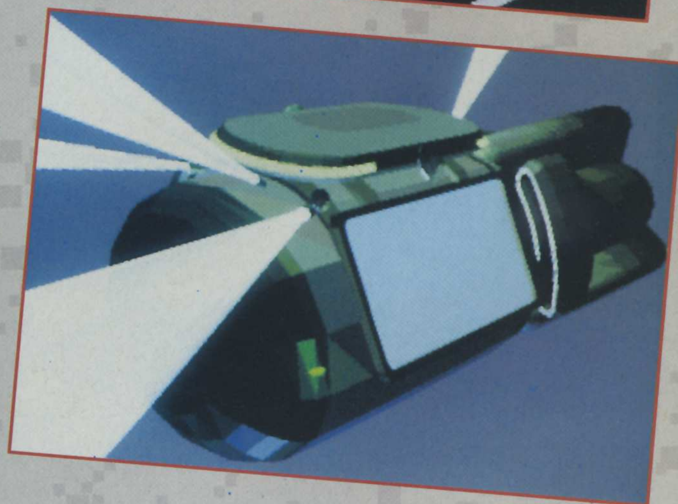


L'intelligence des ennemis vous frappera dès les premiers instants du jeu. Si un personnage vous aperçoit arme au poing, il prendra aussitôt la fuite, il est préférable de sortir votre arme au dernier moment pour tenter de le surprendre. Les missions sont variées, vous ne passerez pas votre temps à éliminer des êtres humains, mais vous ferez aussi exploser des véhicules, des bâtiments, vous devrez escorter des individus ou leur apporter aide et assistance. Des cartes affichées à l'écran vous permettront de mieux repérer vos objectifs, vous n'aurez qu'à suivre des points rouges clignotants pour tomber sur les ennemis à éliminer.

Syndicate oscille entre action et stratégie; le joueur devra être performant sur tous les plans pour lutter contre les autres joueurs, pour affronter les autres corporations.



La présence de personnages vivant indépendamment, évoluant selon leurs propres choix dans chaque ville apporte énormément au jeu. Tout ces personnages ont leur propre personnalité et réagissent différemment, ils ont tous un métier et, si le joueur décide de s'assoir pour ne plus bouger, il pourra observer l'activité frémissante de la ville. Les voitures et les trains se déplacent comme dans la réalité, et traverser la rue sans se faire renverser demande beaucoup de concentration dans ces villes futuristes proches de la surpopulation. Suivant la logique, les rues seront particulièrement pleines aux moments des rushs de départ au boulot du matin, et au moment des retour en début de soirée. Quand votre personnage apparaît dans un lieu, vous ne savez jamais vraiment ce qui va se passer, quelle surprise vous attend. C'est justement ce qui apporte la bonne dose de piment à Syndicate. Vous devrez anticiper les réactions que vous allez provoquer.

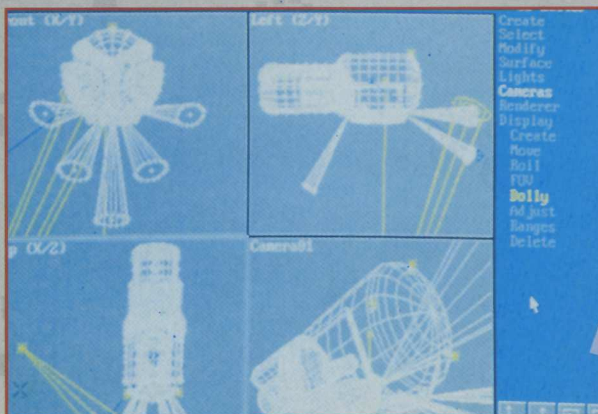


Votre personnage n'est pas vraiment quelqu'un de recommandable, ce qui n'est pas étonnant quand on a des projets qui mènent à la domination du monde. Vous provoquerez donc de nombreuses scènes de violence tout à fait gores.

Une de vos spécialités consiste à prendre un innocent dans la rue et à transformer une partie de son cerveau, grâce à la machine Leonardo, pour en faire l'un de vos agents complètement sous votre contrôle. Actuellement, Bullfrog cherche un B.B.S. (Bulletin Board System) prêt à l'accueillir pour que 7 joueurs puissent jouer une même partie et s'affronter simultanément. De toute façon, les joueurs solitaires trouveront beaucoup de répondant en jouant contre l'ordinateur.

Graines de Cyberpunks méfiez-vous, le monde du 21ème siècle de Syndicate est bourré de sales types qui ne voient aucun inconvénient à ce que vous disparaissiez de la surface de la terre.









EN CHANTIER

URIDIUM 2

JOURNAL DE BORD D'ANDREW BRAYBROOK.
PAR DEREK DE LA FUENTE ET ANDREW BRAYBROOK

5ème PARTIE



NOVEMBRE, DEUXIEME SEMAINE

Nous avons testé Uridium 2 sur un Amiga 4000 pour contrer d'éventuels problèmes de compatibilité. Apparemment, tout fonctionne parfaitement bien, rien à signaler de ce côté là.

Il semblerait que toutes nos cartes de décors de fond aient des erreurs. Ce n'est pas encore visible pour Uridium 2, mais pour les produits consoles que nous préparons. J'ai donc retravaillé mon programme de création de maps, puis j'ai repris les anciennes cartes pour les refiltrer et les remettre dans le programme. Il ne devrait plus y avoir d'erreur maintenant.

Un nouveau graphiste freelance a rejoint notre équipe, Stephen Rushbrook, il est en train de dessiner une nouvelle flotte de vaisseaux ennemis, une nouvelle gamme davantage dans le style de la version originale sur C64. Nous avons planifié l'évolution des graphismes au cours du jeu; au départ, tout semble très métallique et devient plus organique au fur et à mesure que le joueur avance. La première carte créée par Stephen était un peu trop chargée au niveau du sol et provoquait des ralentissements quand tout explosait en même temps.



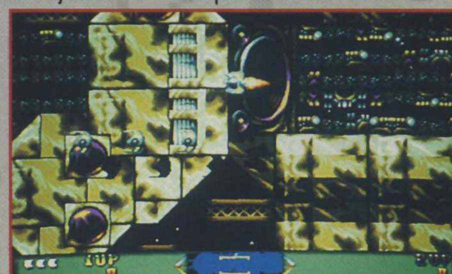
Le boss de Graftgold en plein travail, téléphone en main. Chacun son outil, Andrew frappe sur les claviers des bécanes et lui tapote les petites touches de son téléphone.

Je suis en train de réfléchir à une chorégraphie qui se mettrait en place pendant le chargement du jeu. Cela dépend de la taille de la séquence d'introduction que nous allons incorporer dans le jeu, il y a déjà beaucoup de fichier à charger avant que l'ordinateur puisse faire quoi que ce soit à l'écran.

C'est la première fois que j'écris un jeu destiné à des bécanes d'1Mo de mémoire, et la première tâche à accomplir consiste à mettre le programme principal en Fast Memory qui, selon les machines, peut se trouver n'importe où. Le code doit donc être entièrement relogeable.

Ensuite, il faut charger l'énorme fichier des échantillons avant que le moindre son ne sorte de la bécane. Pour faire patienter le joueur, Jason a créé un mini échantillon et une petite musique qui sera jouée pendant les chargements multiples. Il nous a fallu pas mal de temps pour découvrir pourquoi aucun son ne sortait du moniteur.

Le fichier son n'était pas mauvais, mais une erreur dans mon programme faisait jouer la musique à un niveau sonore égal à zéro.



Mark a réfléchi sur l'emploi du plan différentiel à 3 couleurs, celui qui est lié au plan de 7 couleurs mais qui se trouve en dessous pour créer des ailes à son dernier vaisseau croiseur. J'ai programmé le tout pour que ce plan se trouve au-dessus et plus en dessous. Un coup de baguette magique de programmation et le tour est joué, le programme est encore plus flexible.

NOVEMBRE, TROISIEME SEMAINE

Graeme, de Renegade nous a rendu visite cette semaine. Il n'a pas été impressionné outre mesure par les graphismes en 7 couleurs. Il y a un certain manque au niveau des couleurs, Mark m'a annoncé qu'il se mettrait en grève si on ne lui donnait pas plus de couleurs avec lesquelles s'amuser. Ainsi, la version en deux plans d'Uridium 2 perd de plus en plus d'intérêt. Malheureusement, je n'ai pas gardé l'ancienne version en 32 couleurs, et il est très difficile de se souvenir de tous les changements que j'ai rajoutés. J'ai donc chargé les sources des deux versions en même temps, puis je me suis amusé à passer de l'un à l'autre page par page pour voir les différences. Les différences me sautaient alors aux yeux, je n'avais plus qu'à déterminer si cela provenait d'une amélioration ou bien si c'était dû à la différence des modes graphiques. Tout ce processus m'a demandé environ 3 heures. A ce stade, il y a environ 30 000 lignes de codes à vérifier.



L'équipe de Graftgold au grand complet. Toutes les mamans et tous les papas d'Uridium 2 sont réunis ici.

J'ai fait une ou deux petites erreurs, mais il n'était pas difficile de les détecter. La partie la plus délicate à étudier est celle qui concerne la mini carte affichée à l'écran, celle-ci implique des changements conséquents dans la liste du Copper; si la moindre erreur se glisse là dedans, le programme plante lamentablement sans que je puisse avoir accès à mon programme de debuggage. Il n'y a plus qu'à faire des allers et retours dans la source jusqu'à ce que l'erreur soit supprimée.
Ce changement de direction artistique implique que les deux graphistes doivent retravailler toutes leurs planches pour les passer en 32 couleurs. Mark a décidé de créer une toute nouvelle palette; ainsi, les anciens graphismes 32 couleurs devront être convertis, eux aussi, pour être adaptés à cette nouvelle palette. Est-ce qu'il se rend vraiment compte du boulot qui l'attend.
Cette nouvelle palette est un véritable fouillis en ce qui me concerne. Mark est tout à fait satisfait, la palette possède tout un tas de marrons sombres et de verts. Ce qui signifie que je ne peux plus faire de graphismes moi-même, il est temps de laisser la place aux experts. Je réussirai quand même à convertir mes fontes et mes graphismes de titre, ce qui me remplit de joie d'avance.
Nous avons acheté des PCs 486, tous les graphismes sont réalisés sur ces bécanes, en mode 256 couleurs, même si nous n'en utilisons que 32. Cela nous évite tous les problèmes de transferts, quand l'Amiga déclare qu'il y a une erreur sur une disquette MS Dos alors que le PC accepte de la lire sans problème.
Dpaint II semble avoir quelques problèmes avec les configurations de nos PCs. Nous avons dû explorer un petit peu les mémoires de nos bécanes; après tout, s'il y a 4 megas dans une machine, le programme ne devrait pas nous déclarer qu'il lui manque de la mémoire. Après avoir passé des heures à chercher et à se gratter la tête, j'en suis arrivé à la conclusion que ceux qui écrivent les manuels des PCs ne devaient pas vraiment savoir de quoi ils parlaient.

NOVEMBRE, QUATRIEME SEMAINE

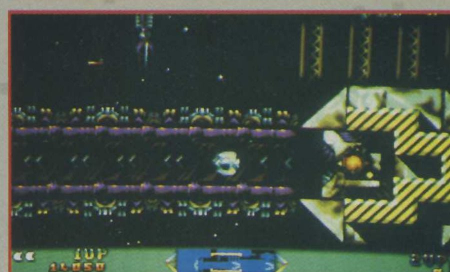
Les nouveaux graphismes convertis en 32 couleurs n'ont plus qu'une barrière de filtres à passer. Il n'y a plus qu'à bosser sur les 46 étapes d'animation du looping du vaisseau Manta puis nous pourrons intégrer la totalité des nouveaux graphismes.
Nous avons inventé une nouvelle arme, une torpille qui pourra détruire les éléments au sol. Les bombes peuvent détruire les installations au sol aussi, mais pas les autres armes; ainsi, nous limitons le nombre d'explosions simultanées, nous évitons les ralentissements. Les torpilles permettront aussi d'accéder à certaines zones en détruisant des murs qui bloquent le passage.
J'ai passé peu de temps sur Uridium 2 cette semaine, Chris Wood est venu au bureau, il s'occupe de la conversion de Fire & Ice sur PC, et j'ai dû répondre à tout un tas de questions compliquées. Ces discussions avec Chris m'ont fait réfléchir à un moyen plus efficace de déplacer des sprites en les faisant serpenter à travers l'écran. Nous avons abandonné cette direction quand nous nous sommes aperçus que nous avions besoin d'hyperboles co-tangentes. Le 68000 n'aime pas trop ce genre de calculs. Il est possible de simuler cet effet en utilisant des instructions toutes simples. Chaque élément du serpent de sprites est, en fait, en position intermédiaire, entre deux autres sprites. Cela fonctionne mieux si chaque extrémité du serpent bouge en permanence. Il y a un effet de retard puisque les éléments sont déplacés de façon séquentielle; ainsi, quand un sprite est déplacé, celui qui le précède est déjà dans sa nouvelle position mais celui d'après est toujours dans l'ancienne. L'effet est beaucoup plus vivant, et cette technique pourrait bien être utile pour Uridium 2.
Je n'ai pas pu résister à la tentation de tester cet effet sur Fire & Ice en l'intégrant dans le monde 5, dans le temple Inca pour voir si cela fonctionnait. Et ça fonctionne en effet.

DECEMBRE, PREMIERE SEMAINE









J'ai réalisé une disquette de demo de la toute dernière version d'Uridium 2 pour l'emmener à Londres et la montrer à des musiciens professionnels qui veulent faire des musiques pour les jeux videos. Le rendez-vous a failli se terminer en catastrophe, Graeme avait oublié l'un des éléments principaux, nécessaire pour la version Amiga.
Heureusement, nous avons trouvé un moyen de remplacement au dernier moment. Nous verrons si cette rencontre portera ses fruits, ce qui n'est pas évident, nous avons tous des agendas très chargés.
Cette semaine, j'ai décidé de m'attaquer aux routines qui gère les blocs destructibles afin des les améliorer. Actuellement, il y a un objet invisible placé sous chaque objet destructible, ce qui fait qu'il y a tout un tas d'objets qui ne font rien la plupart du temps, qui attendent juste d'être heurtés, ce qui prend pas mal de temps machine. Une méthode plus efficace consisterait à continuer à les mettre dans une liste, mais de laisser le boulot de recherche aux bombes. Quand elles explosent, elles s'occupent de voir s'il y a des objets destructibles autour afin de les supprimer de la liste. Ainsi, le joueur qui redémarre avec un nouveau vaisseau alors qu'il vient de se faire détruire, retrouve les impacts qu'il avait provoqués auparavant. C'est l'une des améliorations que je veux absolument apporter à la nouvelle version, sur l'ancienne version C64 tous les objets étaient restitués quand le joueur redémarrait.
Je dois écrire une routine de recherche des objets destructibles. J'ai jeté un œil sur un bouquin de programmation du Z80 pour voir comment ils procèdent. Je préfère utiliser mes méthodes personnelles. La programmation doit rester le plus structurée possible, ce qui permet de faire des modifications ultérieurement.
Dix minutes après avoir terminé la programmation de ma routine de recherche et de destruction des objets de la liste, j'ai pensé à un autre moyen de procéder, encore plus efficace. Puisque la carte est réactualisée à chaque fois qu'un bloc est détruit, pourquoi ne pas sauver la carte toute entière. J'aurai besoin d'une carte pour chaque joueur, mais ce n'est rien en comparaison du gain de temps obtenu, je n'ai plus à dire au programme où se trouvent les bloquent destructibles, ils sont directement marqués.
La programmation devient de plus en plus compliquée, et les périodes de test sont de plus en plus importantes.

Plus la programmation d'un jeu avance, plus les choses deviennent compliquées, et plus le programmeur pète les plombs. Andrew Braybrook n'échappe pas à la règle.



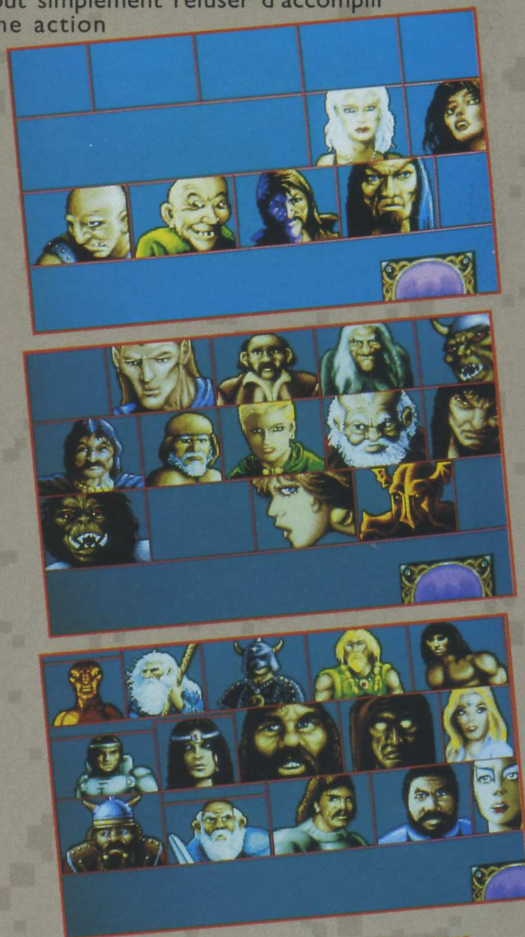
ISHAR II LEGIONS OF CH

EDITEUR : SILMARILS SORTIE PREVUE FIN MARS 93 SUR AMIGA/ST/PC/MAC

Vous traverserez de nombreux extérieurs sur les sept îles du monde Ishar II: plaines, montagnes, marécages, etc. et visiterez même une fabuleuse cité dans les arbres qui ne manque pas de mystère. La surface de jeu est d'ailleurs trois fois plus grande que celle du premier volet.

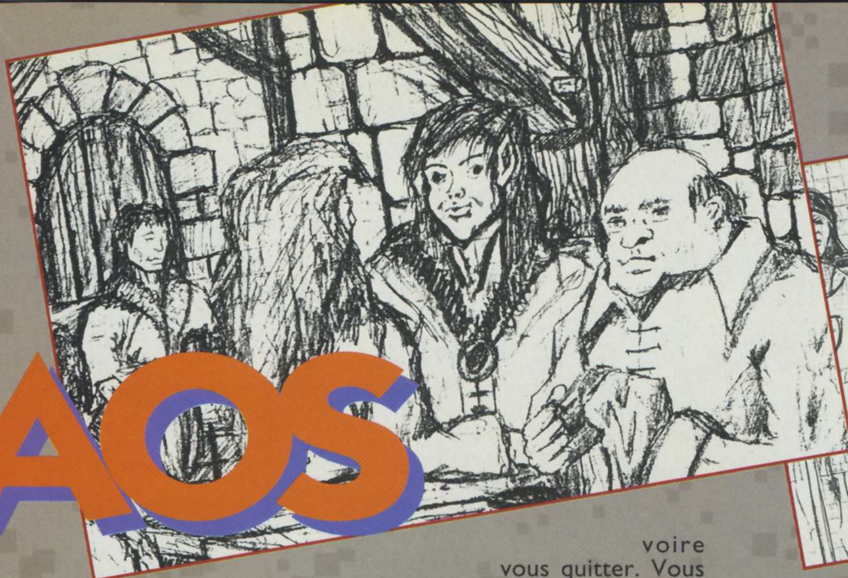


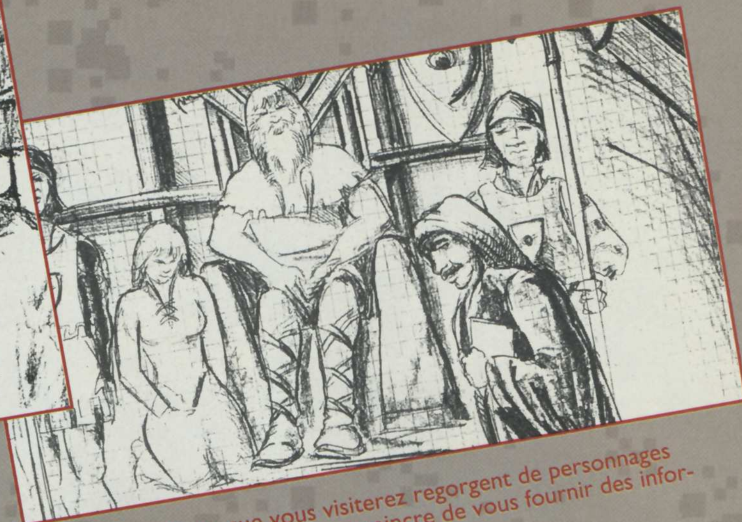
Silmarils seraient-ils en train de nous préparer une saga inoubliable? Après Crystals of Arborea et Ishar, qui tous deux se déroulaient sur le monde médiéval-fantastique de Arborea/Kendoria, cet univers va bientôt s'enrichir d'une nouvelle épopée. Ishar II Legions of Chaos promet d'être encore plus grandiose que le premier épisode tout en conservant les points forts de celui-ci et évidemment éliminant les défauts. Le scénario relatant l'incessante lutte du bien contre le mal, n'est cependant pas dénué d'originalité ni d'intérêt. Un être démoniaque contrôle en effet une organisation secrète maléfique gérant un réseau trafic de drogues. Le but de ce démon est bien évidemment d'aliéner toute la population pour régner en maître. L'objectif de votre équipe d'aventuriers que vous pouvez d'ailleurs reprendre du premier épisode, est donc initialement de détruire l'usine de drogue et de tuer le démon. Mais la suite des événements vous réserve bien des surprises et vous n'êtes pas au bout de vos peines.
L'aventure risque d'être autrement plus épique puisque vous ne visiterez pas moins de sept îles différentes représentant une surface de jeu trois fois plus grande que celui du premier épisode. Le grand atout d'Ishar est que c'était l'un des rares jeux de rôles à vue subjective (à la Dungeon Master) qui pensait aux claustrophobes. Ishar II exploite donc à fond cette originalité et vous permettra d'explorer des contrées plus mystérieuses les unes que les autres. Vous visiterez une cité dans les arbres, des villes et des villages, des châteaux et des donjons, et traverserez plaines, marécages, et autres montagnes enneigées. Les villes, beaucoup plus détaillées graphiquement que dans le premier volet, vous demanderont une exploration minutieuse puisqu'elles comportent de nombreux passages secrets à découvrir qui vous révèleront peut-être les clés de votre quête. Plus traditionnellement, ces cités permettront à vos valeureux aventuriers de s'organiser. Vous pourrez ainsi écouter les rumeurs, enrôler des aventuriers et, bien évidemment, vous reposer dans les tavernes et auberges, vous équiper ou vendre des objets chez les nombreux marchands, déposer votre surplus d'argent à la banque et surtout, surtout, rencontrer beaucoup de personnages. La psychologie joue un rôle beaucoup plus prépondérant dans Ishar II que dans le premier volet. Chaque personnage a sa propre personnalité et aura un comportement autonome logique par rapport à son alignement. Un membre de votre groupe, d'un mauvais alignement, peut, sans remords, assassiner un autre personnage du groupe, trahir ou voler le groupe, ou tout simplement refuser d'accomplir une action



Ishar II Legions of Chaos met davantage l'accent sur la psychologie des personnages que dans le premier épisode. Vous recontrerez des personnalités toutes plus variées et différentes les unes que les autres. Il ne faudra pas se fier à leur morphologie car les plus mauvais ne sont pas toujours ceux auxquels on pense au premier abord.

AOS





Les multiples lieux que vous visiterez regorgent de personnages que vous pouvez essayer de convaincre de vous fournir des informations ou de vous rejoindre dans l'équipe.

voire vous quitter. Vous devrez donc faire preuve de toute votre psychologie et votre diplomatie pour arriver à faire s'entendre tout ce beau monde et ce n'est pas vraiment une mince affaire. Qui dit médiéval–fantastique, dit magie, et si vous avez apprécié le système de magie du premier volet, ce second épisode vous offrira plus de 40 sorts à mener à la baguette, dont beaucoup de nouveaux. Vous pourrez même créer vos propres potions magiques.Au niveau de l'interface et de la gestion du jeu, les défauts de Ishar ont été corrigés et vous pourrez, cette fois–ci, davantage vous plonger dans l'aventure sans problème de "logistique". Les touches d'attaque ont été notamment regroupées et l'écran présentera davantage d'icônes au dépend des textes, avec un accès direct aux écrans de gestion des personnages. L'aventure est entrecoupée de nombreux écrans et séquences animées intermédiaires magnifiques. Les graphismes sont encore plus fouillés que dans le premier volet, en VGA 256 couleurs sur PC et en 32 couleurs sur Amiga et ST. Quant à l'environnement sonore indispensable à un bon jeu de rôles, il n'a pas été oublié puisque de mélodieuses musiques rythmeront vos pas.Aventuriers de France et de Navarre, vous pouvez donc, d'ores et déjà, vous préparer physiquement et psychologiquement à la rencontre de Ishar II Legions of Chaos qui, sans nul doute, comblera vos rêves de gloire et d'héroïsme.

CALOR



Les graphismes de Ishar II sont indéniablement beaucoup plus travaillés que dans le premier épisode, comme pourrait en témoigner cette charmante demoiselle si elle n'était pas dans le coma.

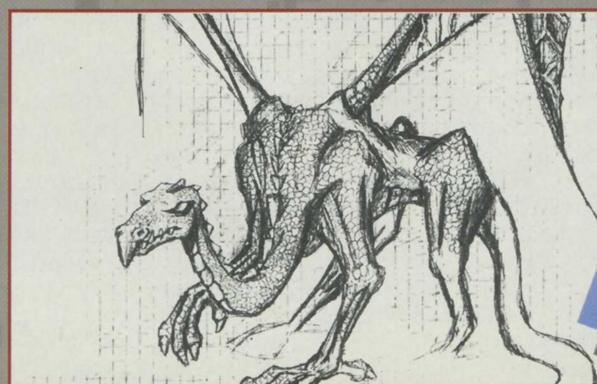


Un jeu de rôles médiéval–fantastique sans "monstre" serait totalement dénué d'intérêt. Un peu d'exotisme... Voici quelques bizarreries que vous rencontrerez/affronterez, aussi variées que des dragons, des amazones ou des cyclopes...



De nombreux écrans et séquences animées intermédiaires, d'une beauté à couper le souffle, vous permettront de vous remettre de vos glorieuses actions. Ils n'en présagent pas moins encore une très longue route avant d'achever cette quête.





EN CHANTIER

Le miroir aux illusions

IMAGINA, 12ème ÉDITION, C'EST DU 17 AU 19 FÉVRIER 1993, À MONTE-CARLO. ET C'EST ORGANISÉ PAR L'INA

La réalité virtuelle est là, j'arrive!!!

C'était inéluctable, c'est donc venu! Avec les réality shows s'est pointé également le temps du real time: le temps réel. Mais il ne faut pas confondre le show de Monte Carlo et le froid regard que porte encore la machine sur notre environnement. Pour l'instant, il n'est question que de simulateur de réel, de consoles interactives et de mondes virtuels; ce qui, tout compte fait, vous attire au plus haut point.

Mais dès demain, enfin bientôt, sachez-le: les robots intelligents, aux yeux de silice mort, tenteront de vous jeter à bas de votre siège qu'ils convoitent depuis leurs premiers grincements de rouages. Pour l'instant, s'ils sont capables d'ouvrir des portes et de soupeser les canettes de coca pour voir si elles sont vides afin de les balancer à la poubelle, les robots ne savent pas être agressifs. Mais on les éduque pour! Le temps réel dans la simulation n'est plus réservé aux docteurs Folamour ni aux très riches. Il est devenu votre réalité.

La technologie, donc les processeurs, accélère et, déjà, nous pouvons vous annoncer de nouvelles machines, capables de gérer en même temps, en temps réel donc, de l'image de synthèse et des images provenant de caméras qui seraient, bien sûr, en haute définition. Ainsi, à partir de comédiens réels, il sera possible d'en créer de virtuels, que l'on pourra manipuler en temps réel, pour les beaux yeux de Sainte Thèse, notre future mère à tous et de Saint Chrone, le roi du film parlant.

Les jeux dans des mondes virtuels vont progressivement abandonner les câbles qui relient les data gloves aux machines. Vos gestes et déplacements seront décortiqués, interprétés par l'ordinateur, qui aura pour tâche de propulser votre double virtuel dans son univers obligatoirement impitoyable.

Plusieurs caméras analysant vos moindres faits et gestes, scrutent jusqu'aux mouvements de vos paupières et sont capables de lire sur vos lèvres. Et comme cela ne suffit pas, quelques

TOTAL DISTORTION



chercheurs aspirent vos ondes cérébrales pour vous voler vos pensées afin d'en emplir les neurones électroniques des personnages virtuels. Signalons d'ailleurs que ceci n'est pas tout à fait une surprise, puisque cette forme de piratage est déja pratiquée par le Home box office, spécialisé dans l'analyse d'audience de programmes de télé qui a enfin la preuve que l'on peut dévorer un programme avec un courant d'air dans la tête, et que ce n'est pas parce qu'on a les yeux ouverts que l'on regarde Sacré enfoiré.

Mais la virtualité n'est pas la véritable vie. Qu'à cela ne tienne, nous allons la recréer, avec des acquariums de synthèse emplis de poissons rouges vivant leur vie de synthèse, nageant comme des malades pour échapper au piranha tout en pixels multicolores, tandis que vous leur versez les daphnées nécessaires à leur tonus.

Quelques démonstrations vous démonteront la tête et feront de vous des accros de ces nouveaux générateurs de cyborgs, que sont les techniques de télévirtualité. Plusieurs participants, reliés par téléphone, séparés par des centaines de kms, se rencontreront et se partageront un univers virtuel commun, dans lequel, si la technique évolue encore, ils pourront faire jouer leurs doubles à propulser leur propre double, dans un autre décor encore plus virtuel, à l'aide de réseaux virtuels, et au travers de consoles et de boîtiers de commandes encore plus virtuels. Nos amis virtuels, dans l'expérience de base, essaieront d'écrire simultanément sur un tableau virtuel qu'ils pourront, bien sûr, consulter chacun de leur côté, pour découvrir les gribouillis des autres.



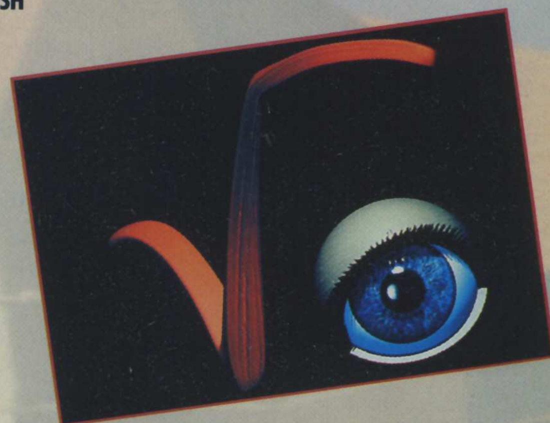
EL FISH

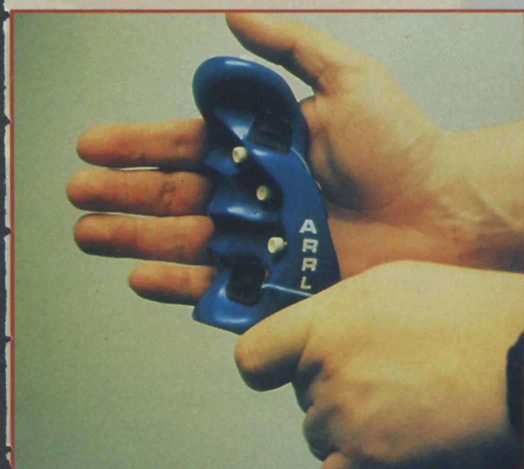
Plus déroutant encore, un chirurgien installé à Paris pourra, en simulant l'opération sur un mannequin de synthèse, opérer un patient situé à plusieurs milliers de km, en utilisant ces nouvelles techniques. Ses moindres gestes seront reproduits sans erreur, pilotant ainsi les scies, les burins et autres marteaux nécessaires à une bonne circoncision.

Le monde des jeux profite de toute l'avancée techno de La guerre dans le Golfe, avec des simulateurs comme on n'osait pas se les imaginer même dans un monde virtuel. Exemple: commander, un simulateur dynamique sur vérins, qui bougent à vous mettre le coeur à l'envers et le petit déjà sur la moquette, voire sur l'écran à 360°, de 8 m de diamètre qui vous balance des images interactives, en phase avec les mouvements de la cabine.

Le plus fort des simulateurs sera Galaxian 3 qui va permettre à 16 joueurs de se battre contre des envahisseurs intergalactiques. Chacun voit l'écran des autres et chacun se bat pour tous. Seule l'unité vaincra. Vous imaginez le scénar: "J'étais tranquille, j'étais peinard..." etc... etc... le reste est tellement plus neuf que je bous d'impatience en attendant mon tour.

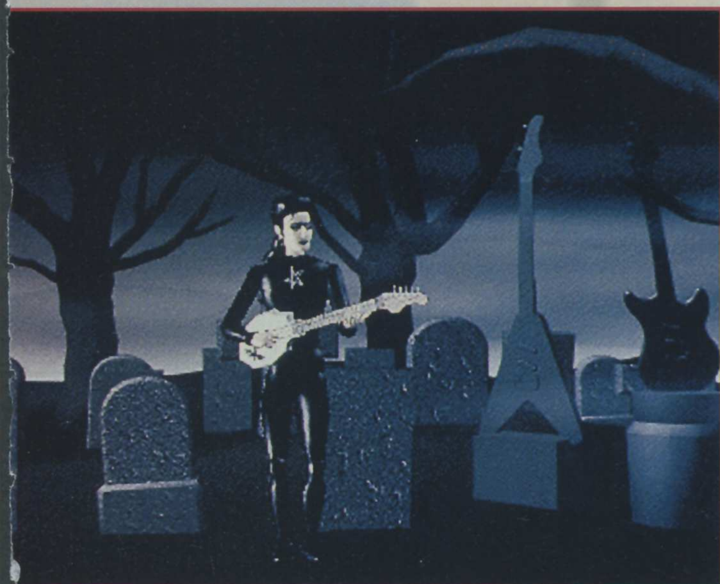
HENRI LEGOY

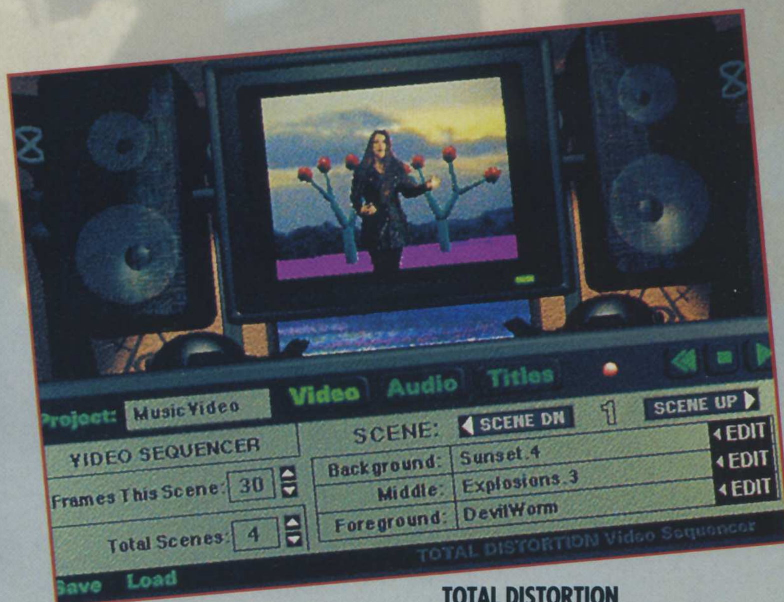




CRÉDIT PHOTOS : ROBERT STONE APPLICATIONS INDUSTRIELLES







TOTAL DISTORTION

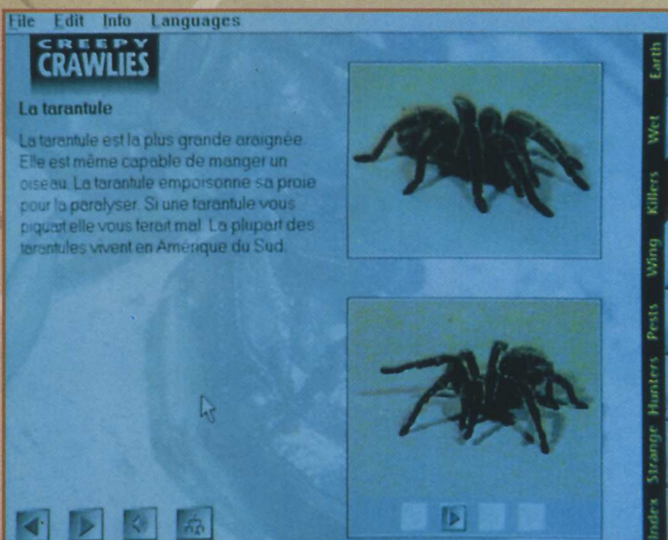
CD NEWS

En attendant le déferlement des mois à venir, qui devrait nous permettre de découvrir des jeux CD, voici de quoi patienter agréablement avec quelques programmes souvent amusants et bien réalisés dans leur ensemble.

CREEPY CRAWLIES

MEDIA DESIGN INTERACTIVE
CD ROM PC

Commençons avec le PC et tant qu'à faire, en fanfare avec un programme Multimédia très original. Creepy Crawlies, édité par Media Design Interactive est une base de donnée sonore et animée tournant sous l'environnement Windows.



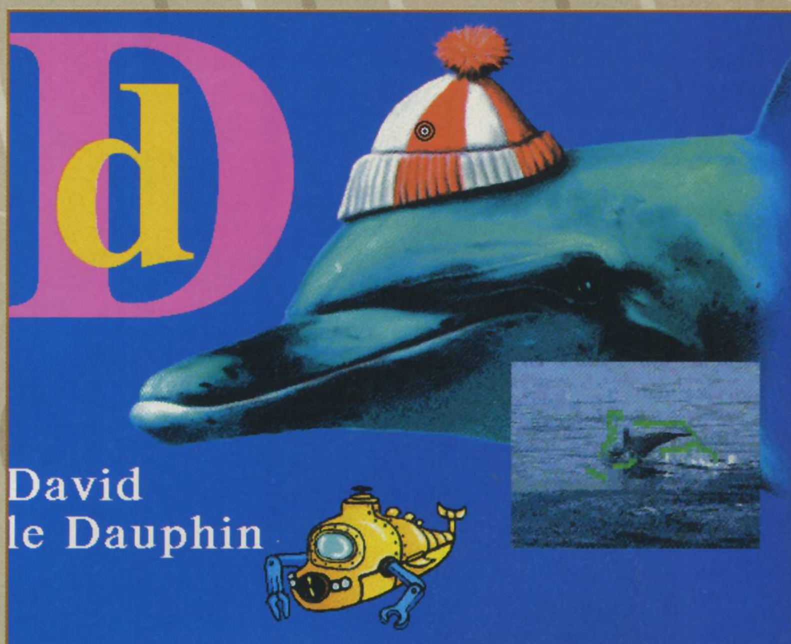


Ce logiciel permet de découvrir quantité d'animaux, ou plutôt de formes de vie -vous allez comprendre la nuance- fascinantes à plus d'un titre. Il faut dire que le produit s'attache à nous présenter de terribles monstres revêtus de carapaces étranges, capables de porter plusieurs centaines de fois leur poids ou de couper d'un seul coup de mandibule leurs semblables: eh oui, il s'agit des insectes, arachnides et, de façon générale, de toutes les bestioles qui, de l'escargot du jardin à l'amibe vivant dans une goutte d'eau, revêtent un aspect terrifiant dès lors qu'on les regarde de près, c'est-à-dire à la loupe ou même au microscope. Comme l'indique l'emballage, ce logiciel présente les animaux que vous aimerez haïr. L'écran principal comporte, sur le côté, une barre de commande symbolisée par de petites images qui permet d'accéder aux différentes bestioles classées par type: les tueurs, les chasseurs, les bizarres, etc. Naturellement, il est possible de faire sa sélection par ordre alphabètique. Lorsqu'on choisit d'afficher, par exemple, le scorpion, on voit alors apparaître sur cet écran 2 fenêtres. Dans l'une, une photo qu'il est possible d'agrandir et de sauvegarder et dans l'autre, un film. D'un simple clic, on voit alors évoluer le scorpion; en tout, ce ne sont pas moins de 40 minutes de films qui vous permettront de fai-re connaissance de ce petit mais redoutable monde. Sur le côté de l'écran, un texte explicatif permet de prendre connaissance de ses principales caractéristiques. Le texte peut être affiché en français ou en anglais selon deux modes: détaillé ou simple. Défaut, le texte français est beaucoup moins complet que le texte anglais. C'est d'autant plus rageant que nos grand bretons cousins bénéficient de plus, d'une bande son comportant un commentaire digitalisé. Cela dit, si les encyclopédies dédiées aux animaux sont plutôt courantes sur CD ROM, l'originalité de celle-ci est à souligner.



ALPHABET SAUVAGE





ARBORESCENCE
CD ROM MAC

Restons un moment avec les animaux mais, cette fois-ci, sur Macintosh avec un éducatif particulièrement bien réalisé édité par Arborescence: Le Drôle d'Alphabet Sauvage va permettre aux jeunes utilisateurs de découvrir l'alphabet. Reprenant le principe de l'abécédaire classique qui associe une lettre au dessin d'un objet (B comme Ballon, etc.), ce drôle d'alphabet-ci tranche, dès le démarrage, avec le reste de la production puisqu'un menu permet de choisir entre Français et Anglais. La première impression est ici la bonne puisque le reste du produit est, lui aussi, particulièrement bien réalisé. Sur un menu général, l'enfant choisit une lettre; s'affiche alors un animal en rapport avec celle-ci. Par exemple, en cliquant sur "D", je fais la connaissance de David le dauphin. A chaque fois, un commentaire (en Français) digitalisé accompagne la découverte du personnage. Si l'on clique sur l'un des objets présents à l'écran, on accède à un tableau récréatif. Présentant une scène en rapport avec l'animal (dans le cas du dauphin, un bord de mer), ce tableau comporte de nombreux détails sur lesquels il suffit de cliquer pour déclencher musique, sons digitalisés et animations Quicktime. C'est parfaitement réalisé et surtout très drôle, ce qui ne gâche rien.

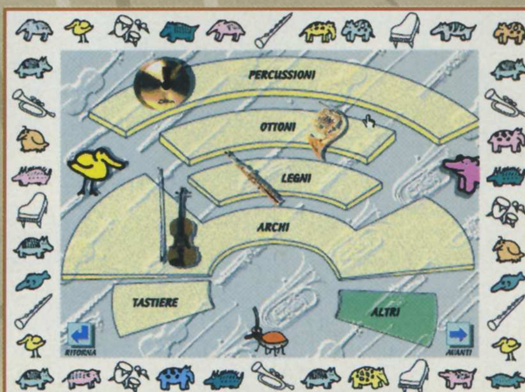
LE CARNAVAL DES ANIMAUX

Allez, puisqu'il semble que la série animalière soit de rigueur, ménageons-nous une transition en douceur avec Le Carnaval des Animaux. Edité par Newton, ce CD sur Macintosh se propose de vous faire découvrir ce célèbre divertissement de Saint-Saens, compositeur français de la fin du 19ème siècle.



Utilisant le système Hypercard, Le Carnaval... permet de naviguer sur différents écrans présentant les instruments de musiques, l'histoire de ce morceau à part (construit autour d'un exercice de gammes au piano que l'orchestre reprend) ainsi que certains passages significatifs digitalisés qu'il est possible d'écouter. De plus, des dessins illustrant l'oeuvre peuvent être coloriés. Bref, voilà une façon amusante d'initier les tout petits à la musique classique. La version présentée ici est en Italien mais, à l'heure où vous nous lirez, le CD en Français devrait être disponible.

NEWTON
CD ROM MAC

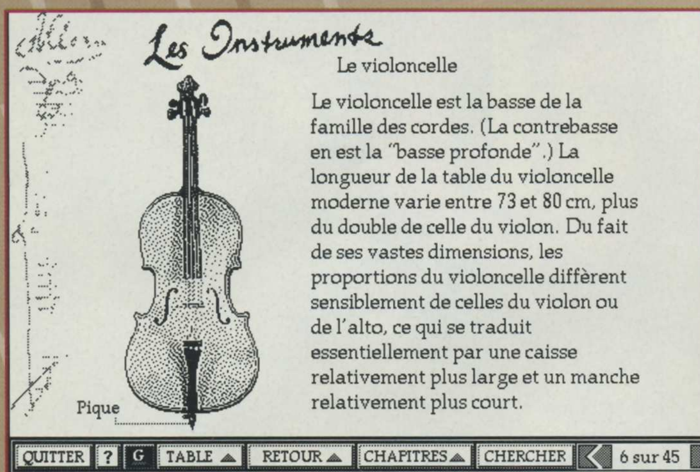


SUITE ▶

CD NEWS

MOZART

VOYAGER
CD ROM MAC



Toujours sur Macintosh, toujours sous Hypercard et toujours à propos de musique, Mozart, édité par Voyager, reprend le même principe que "Le Carnaval...", mais cette fois-ci, c'est le Quatuor à Corde en do Majeur (Keuchel 465, comme on dit à France Musique) que vous pourrez découvrir. Hélas, ce logiciel, intéressant au demeurant, est particulièrement moche et seule, la présence de son CD fait oublier l'affichage grossier en monochrome. C'est dommage car le logiciel, très complet, comporte un Quizz sur le jeune Wolfgang Amadeus et de nombreux textes hypertextes permettent de naviguer dans l'univers fort riche de la musique de l'époque, et d'entendre des commentaires digitalisés en Allemand.

MEDIA MAGIC
PRODUCTION
CD ROM MAC

MEDIAMIX INTERAKTIV

Continuons dans le culturel germain avec Mediamix Interaktiv édité par Média Magic Production. De très loin le produit le plus original du moment, ce CD sur Macintosh est une revue d'art moderne interactive dont nous présentons ici le premier volume. Architecturé comme un journal, avec sommaire, éditorial et rubriques, Mediamix est une merveille d'invention. En début de consultation, il est possible d'accéder à un menu qui permet de choisir l'une des langues européennes de son choix. Pour vous donner une idée de l'ensemble, imaginez un mélange des émissions Alice, Aléa et de l'Oeil du Cyclone (le samedi midi sur Canal Plus); rajoutez une mise en page audacieuse et voilà de quoi faire un bond dans un futur proche, où il existera des dizaines de journaux interactifs sur CD ROM. De même que l'on tourne une page, on peut, dans ce CD, consulter l'article de son choix et profiter d'animations Quicktime et de sons digitalisés. Très "contemporain", le CD présente des oeuvres d'artistes infographistes et, au détour d'un menu, on peut même découvrir des vidéoclips du groupe américain The Residents, tirés de Commercial Album. Pour l'annecdote, sachez qu'au célébre Moma de New York (Museum Of Modern Art), une salle qui leur est consacrée passe en permanence leurs clips vidéo. Grâce au thème choisi, visuel et sonore par définition, Mediamix Interaktiv est d'une lecture attrayante. Au sommaire de ce numéro 1, on trouvera également une interview interactive et sonore de Franck Zappa, avec discographie sonore et quelques raretés, tel un générateur de définition sur l'art ou encore des poèmes aléatoires. Journal oblige, il y a même des publicités, là aussi tirant partie des possibilités du CD en matière d'animation et de son.



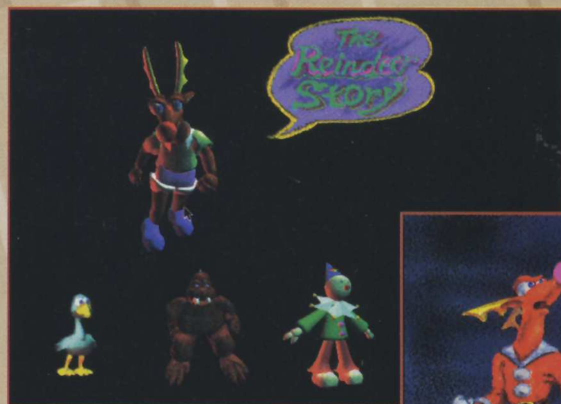


REFIXION III

SYNERGY
CD ROM MAC

Chez Synergy, toujours sur Macintosh, Refixion III est un superbe mais très étrange CD. Plus proche du dessin animé ou du clip, Refixion III est un conte de Noël qui vous permettra de faire la connaissance d'un des rennes tirant le chariot de Père Noël. Mélangeant dessins au crayon de couleur et images 3D, ce CD dispose d'une bande son originale absolument superbe (à la condition d'aimer les compositeurs classiques contemporains). Pas interactif pour un sou mais superbe à voir et a entendre.



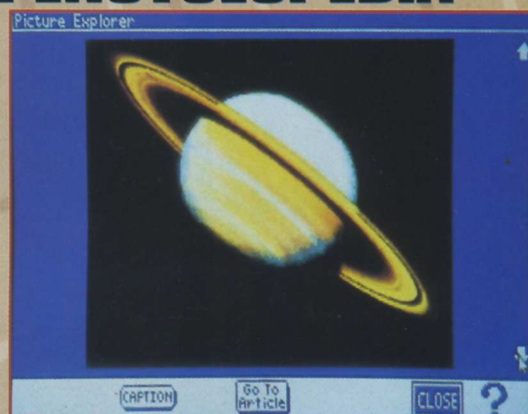




BRITA NICA SOFTWARE CD ROM PC

COMPTON'S MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

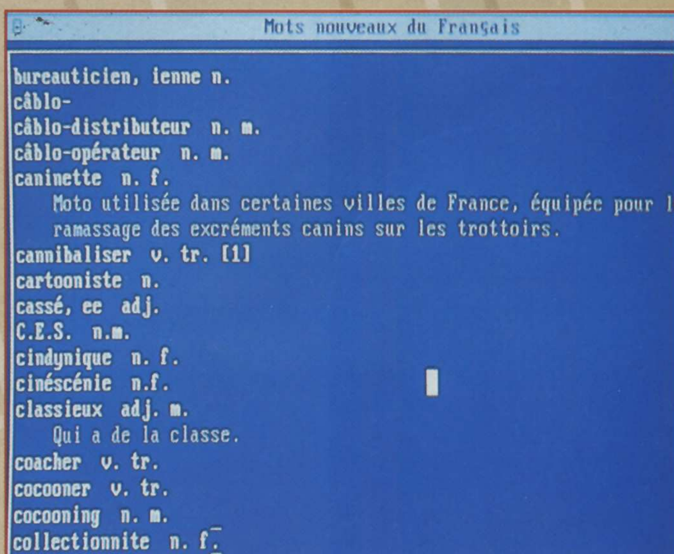
Côté dictionnaire et encyclopédie, revenons sur PC avec Compton's Multimédia Encyclopedia édité par Brita-nica Software. Reprenant la cé-lèbre encyclopédie, ce CD permet de naviguer aisément au moyen de la souris dans des centaines d'articles souvents illustrés de dessins, images, films digitalisés et même sons. Hélas, la chose tourne sous DOS et, une fois de plus, force est de constater que les logiciels sur PC sont beaucoup moins beaux (c'est un euphémisme) que ceux dédiés au Macintosh, alors qu'en terme d'affichage, il est pourtant possible de faire aussi bien sur le vénérable clône. Moi je vous le dis, les développeurs Mac sont des frimeurs et ceux sur PC sentent la poussière. Bref, l'encyclopédie est complète mais peu esthétique et programmée à la va-vite; par exemple, lorsqu'on affiche une photo digitalisée, la page entière (commentaires, menus, etc.) est à la même résolution. De même, pas de curseur de souris mais un horrible carré marronnasse. Reste l'encyclopédie en elle-même, fort complète et passionnante (en anglais, naturellement).

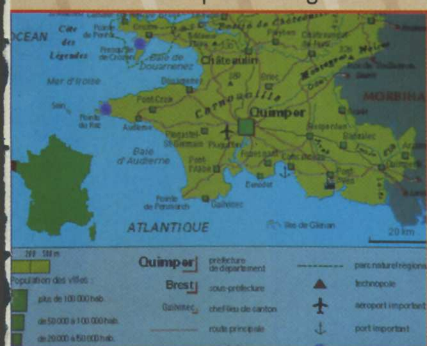


ZYZOMYS

HACHETTE CD ROM PC

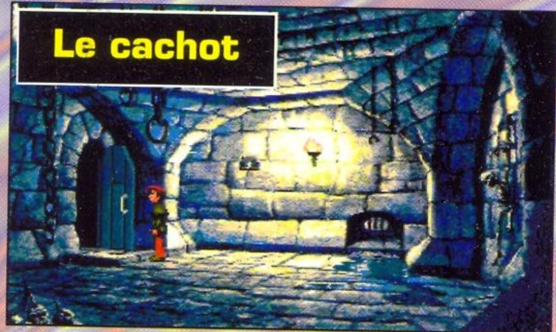
Déjà présenté l'an passé, le dictionnaire Zyzomys d'Hachette ressort ici, dans sa version 1992 agrémentée de nouvelles entrées, même si parfois celles-ci sont un peu étranges. Il faut dire que dans leur course au vocabulaire, les différents éditeurs rivalisent d'au-dace (et d'invention?) et que c'est à celui qui proposera les mots les plus exotiques, tel par exemple Zyzomys, soi-disant un rongeur dispa-ru ayant l'intérêt d'être le mot ultime (si vous voulez, je peux inventer un mot commençant par Zyzu). Ce dictionnaire tournant sous DOS comporte noms communs et noms propres qu'il est possible de rechercher par date. De plus, un atlas permet, associé à des textes hypertextes, d'effectuer des recherches très rapides.





LES DIFFERENTS PRODUITS TESTES DANS CETTE RUBRIQUE, SONT DISPONIBLES CHEZ : EURO CD : (16 1) 40 09 80 30

Curse of Enchantia


Le cachot

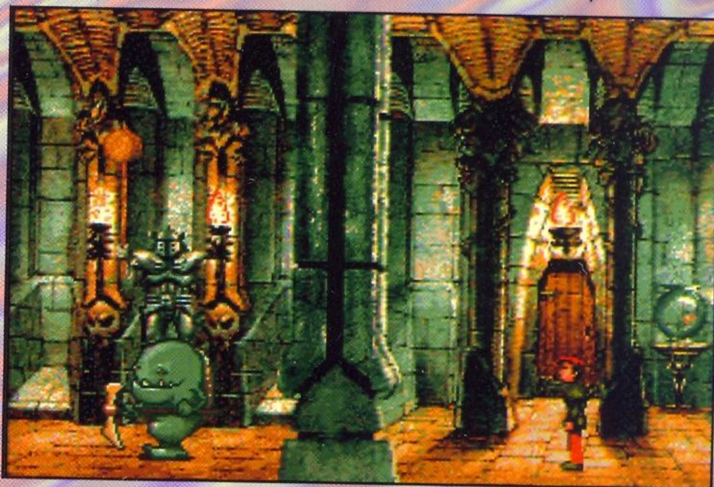
Vous connaissez tous la série "ma Sorcière bien aimée" eh bien, là aussi, c'est une histoire de Sorcière. Imaginez maintenant que pour rester jeune à jamais elle ait besoin d'un ingrédient très difficile à obtenir. Eh bien, vous mélangez ces deux histoires et vous obtenez une sorcière, très méchante elle, qui a besoin de VOUS (Brad) et qui va venir vous chercher exprès pour faire son horrible gâteau de jouvence ! Et ce qui devait arriver, arriva ! Un jour, alors que vous jouiez au base-ball avec votre petite soeur, la sorcière vous captura...

Le cachot

Me voici dans une posture bien désagréable et, en plus, le gardien n'arrête pas de me surveiller. Je ne vois vraiment pas comment m'en sortir. Je vais lui demander de l'aide, après tout ! SUPER, il vient... Mais quel grossier personnage ! Il est tellement gros et bête qu'il a failli se gaufrer en repartant et, chance pour moi, il vient de perdre une clé. Génial, c'est celle qui ouvre mes liens. A moi la grande aventure. En fouillant ma cellule, j'ai trouvé une pièce du côté du squelette et un trombone en déblayant les herbes accrochées en bas et à droite du mur éclairé. Habile de mes doigts, j'entreprends d'ouvrir la porte avec ce trombone et, grande surprise, j'y arrive. Merci, c'était facile. Maintenant sortons vite d'ici.

Le couloir

Tiens, un aquarium et un poisson. Et hop, dans mon sac. J'avance. Ouf, je viens d'éviter de justesse la massue. Je vais me méfier maintenant. C'est quoi ? Une pierre précieuse on dirait. Et hop ça aussi dans mon sac! Je viens d'entendre une porte. Au secours, un monstre me suit! Je dois éviter les massues et ramasser les pierres, ainsi que l'argent posé sur la table. Sans réfléchir et n'ayant pas d'autre issue, je passe de l'autre côté de la porte.



La falaise

C'est bête mais je crois qu'il n'y a rien que du vide sous mes pieds. HA ! PLOUF ! Ça y est, je suis complètement trempé!!

DOSSIER

PAR FRAMY

CURSE OF ENCHANTIA

Je n'arrive plus à respirer, c'est horrible ! D'un geste désespéré, je place l'aquarium sur ma tête comme un scaphandre. Le pauvre poisson ! Je le tire vers moi pour le dégager puis continue ma plongée. J'aperçois un trou dans le sable et, en y regardant de plus près, un serpent en sort. Je le prends comme compagnon de voyage. Je ne savais pas que les poissons faisaient du commerce. En discutant un peu avec ce marchand, j'apprends qu'il me donnerait de l'oxygène en échange d'un serpent. A court d'oxygène, je suis contraint de me séparer de mon compagnon de route mais peux enfin respirer un nouvel air. Plus à gauche j'aperçois des murènes ainsi qu'une grosse tortue, sûrement très gourmande. Le poisson en détresse de tout à l'heure vient de me donner un coquillage. Je vais demander à la tortue de me faire

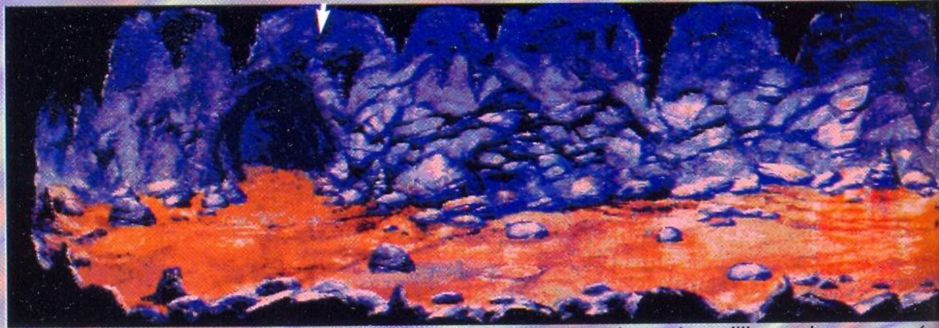


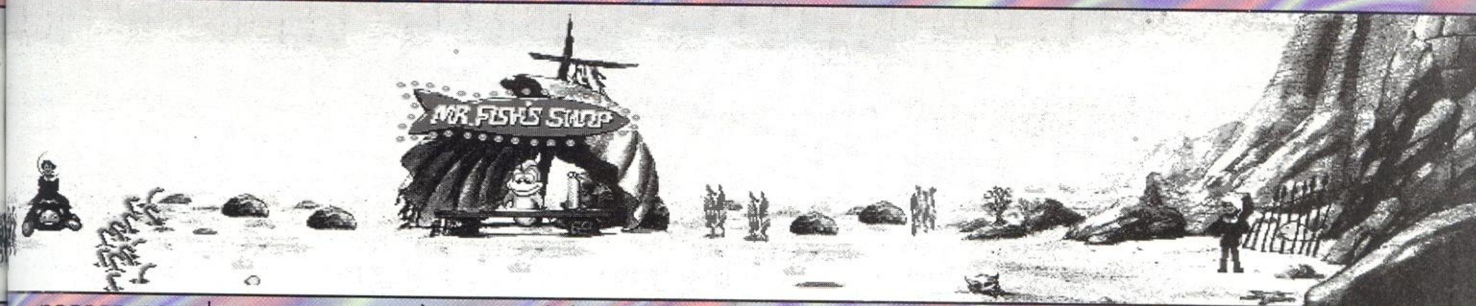


Lentement je sors de l'eau pour rejoindre le bord. Je suis piégé ! Pas moyen de sortir. (grotte n° 1)Tout à fait dans le coin de droite, je trouve une herbe, puis en examinant le mur d'en face, j'aperçois un bouton dissimulé dans la roche. Une pression sur celui-ci et un passage s'ouvre. Ouf ! Attention ! Un éboulement. Je laisse passer l'orage et me précipite dans le passage. Tout en sillonnant les couloirs, je récupère 4 grosses pierres, 4 moyennes et 4 petites (Mon sac étant vite plein, je fais deux voyages) et arrive bientôt devant un étrange personnage, un briseur de pierres (grotte n° 3). Je les lui donne et, à ma grande stupéfaction, je le vois briser ces pierres au-dessus de sa tête. Très heureux d'avoir pu se dégourdir, il me donne une corde en échange. C'est un vrai labyrinthe et, très vite je ne retrouve plus mon chemin. C'est ainsi que j'arrive par le plus grand des hasards dans une grotte où j'aperçois un écran d'ordinateur (grotte n° 5). Je l'emmène avec moi et poursuis mes investigarions. J'arrive dans la grotte n° 4. Là, je prends la planche et la pose sur la grosse pierre. Je regroupe quelques forces et y projette ensuite l'écran. Cool, je décolle et arrive sur le mur. De là-haut, je peux prendre l'aimant. Un petit saut et je descends. Je retourne dans la grotte n° 5. J'attache l'aimant à la corde et jette le tout dans le trou. Ainsi je récupère une bobine de fil. En sortant de la grotte, je découvre à la croisée des chemins, une pièce d'or éclatante. Epuisé, je marche encore et encore sans trouver de sortie. J'arrive enfin dans une nouvelle grotte. Au fond un trou dans le mur (grotte n° 6). J'examine ce trou, puis les autres dans l'ordre d'apparition des petites bêtes. C'est dans le dernier que je trouve des branches. Allons rendre visite au gentil monstre près de la grotte du briseur de pierres. Arrivé sur les lieux, j'accroche le fil aux crochets plantés dans le sol. En passant, le monstre s'arrache un morceau de chair que je récupère un peu dégouté. J'entre ensuite dans une grotte où il y a un puits (grotte n° 2). Assoiffé je m'y penche mais rien, pas une goutte. Je reprends mes esprits et me rends compte qu'il s'agit d'un puits magique. Aussi magique que mon éclatante pièce d'or ? Je la jette dedans. Miracle ! Le génie du puits apparaît et me propose 3 voeux : devenir millionnaire, posséder une femme magnifique ou récupérer ma casquette. Bien entendu, je choisis ma casquette (faut pas déconner !). Enthousiasmé, je cours dans tous les sens pour être arrêté par un éboulement de pierres. Certain de ma réussite, je passe en me protégeant de ma superbe cas-







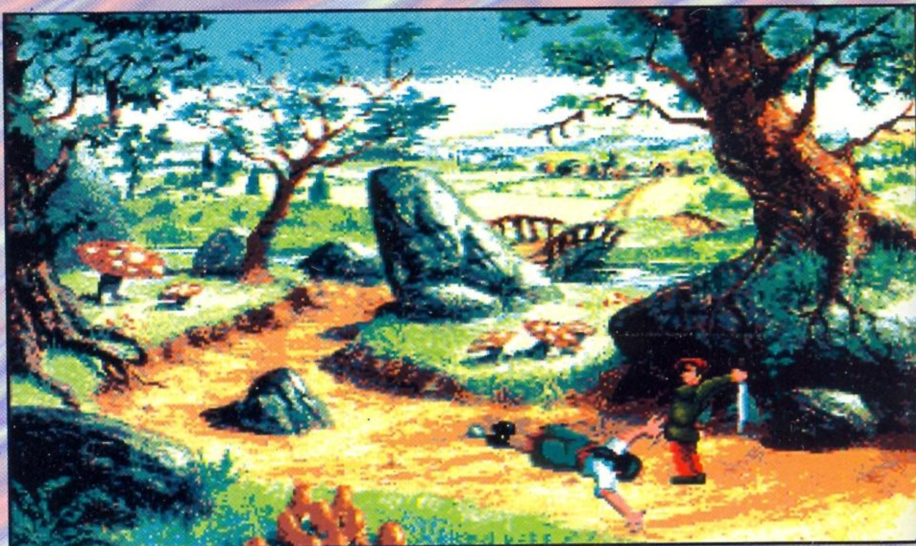


passer par dessus ces murènes en échange de ce met délicieux. Me voilà de l'autre côté. En examinant les herbes, je trouve un repousse requins. Justement en voici un qui va se souvenir de moi. De cette façon, j'arrive à le repousser plusieurs fois et, enfin, à l'éloigner pour toujours. Maintenant, un petit saut par dessus ce gros coquillage dès qu'il se ferme et le tour est joué. Plus loin je trouve un sas que j'ouvre en y introduisant le repousse requins pour faire levier. Je saute à l'intérieur laissant derrière moi l'aquarium et le repousse requins tout en espérant retrouver le sec.

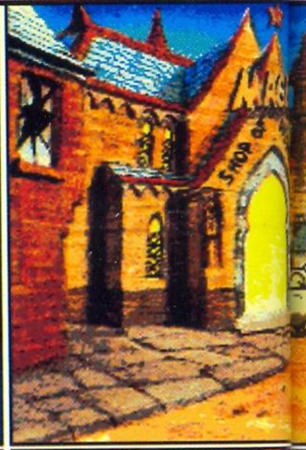
quette. Aie ! Une pierre vient de m'écraser au sol. Elle me sauve la vie ! Sacrée casquette, j'ai toujours su que je pouvais compter sur toi. Un peu plus à droite j'aperçois l'entrée d'une grotte. Je saute dans le seau (grotte n° 7) puis applique sur ma tête le mélange des herbes, des branches et de l'amas de chair pour faire croire au singe d'en haut (peut-être votre voisin) que j'en suis un (un singe !). Ca marche, il me remonte. Arrivé en haut, il se jette sur moi et m'embrasse. Beurk ! Tout à coup il s'aperçoit de la supercherie et, dégoûté lui aussi, le pauvre singe saute dans le puits. Bon débarras. Je reste en admiration devant ce paysage de rêve et songe un instant à ma famille.

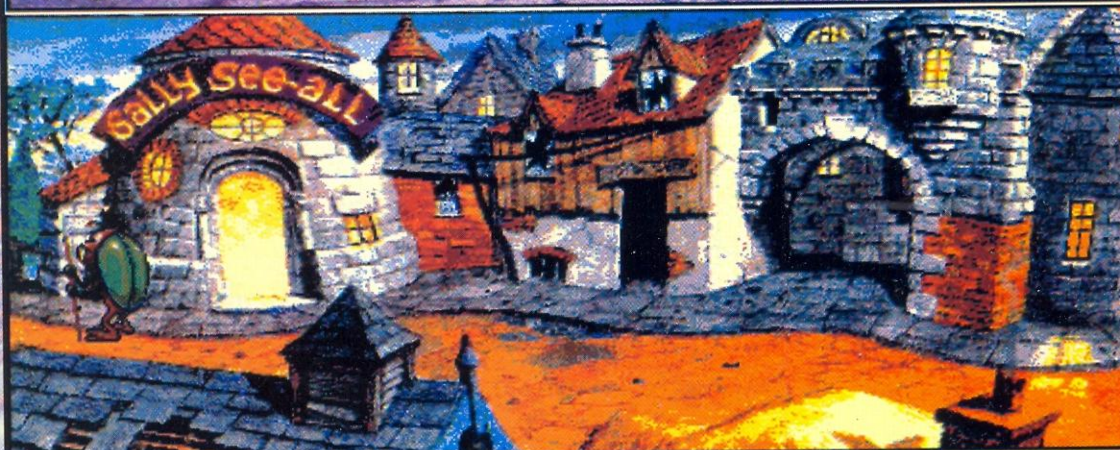
CURSE OF ENCHANTIA

Je marche en suivant le chemin et m'éloigne ainsi du souvenir de ces mauvais moments passés. J'approche d'un pont. Les lieux semblent paisibles lorsque tout à coup, un bandit surgit de derrière un arbre et se dirige vers moi, un couteau à la main. Je suis pétrifié de peur. Lorsque... Quel c.. il s'est vautré. Je ramasse rapidement le couteau au sol et m'empresse de l'éliminer avant qu'il ne reprenne ses esprits. Il disparaît lorsque je lui plante le couteau dans le dos et laisse un sac d'or. Je suis riche ! Je continue mon chemin, passe sur le pont et traverse les champs en direction d'un village...

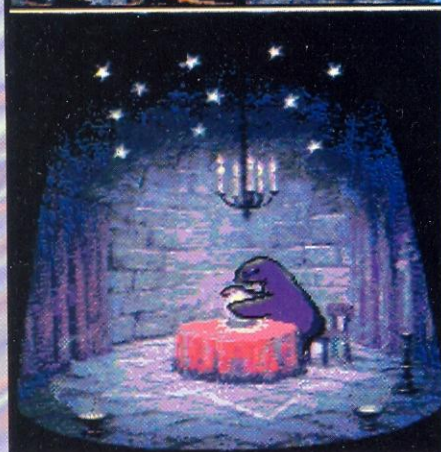


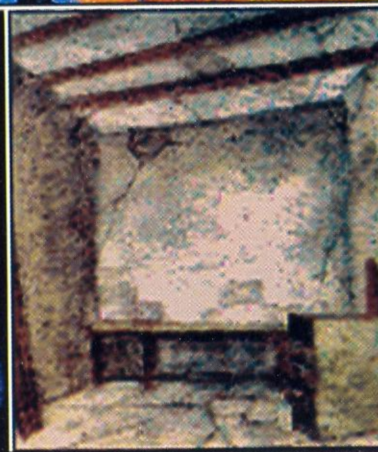






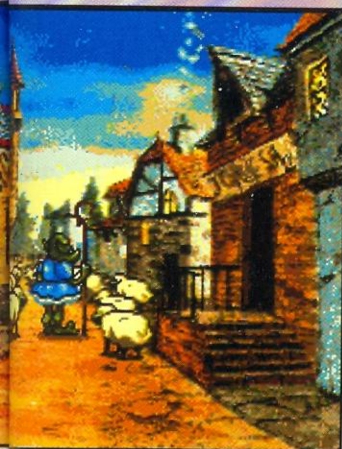


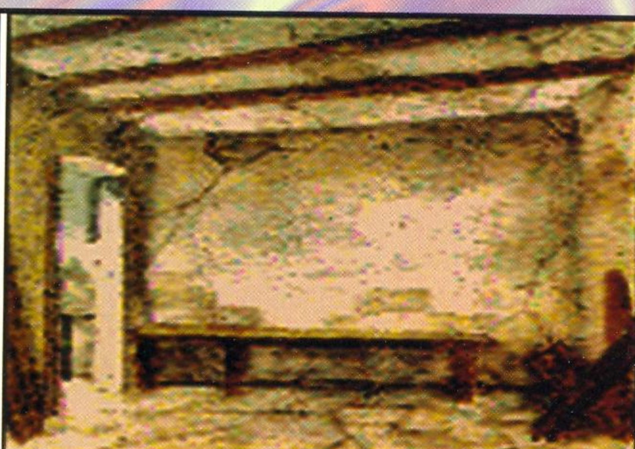


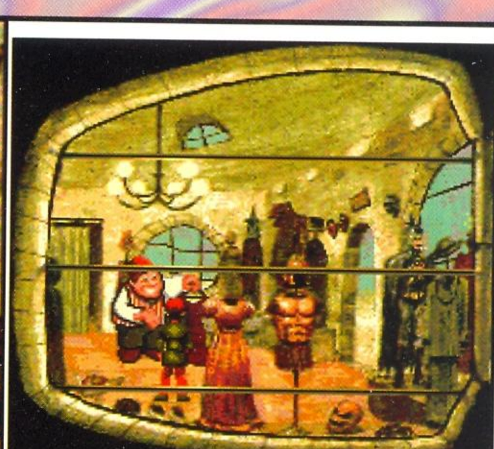


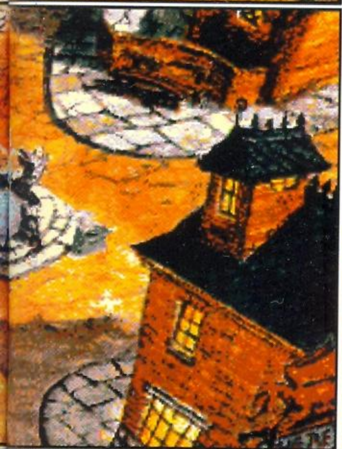


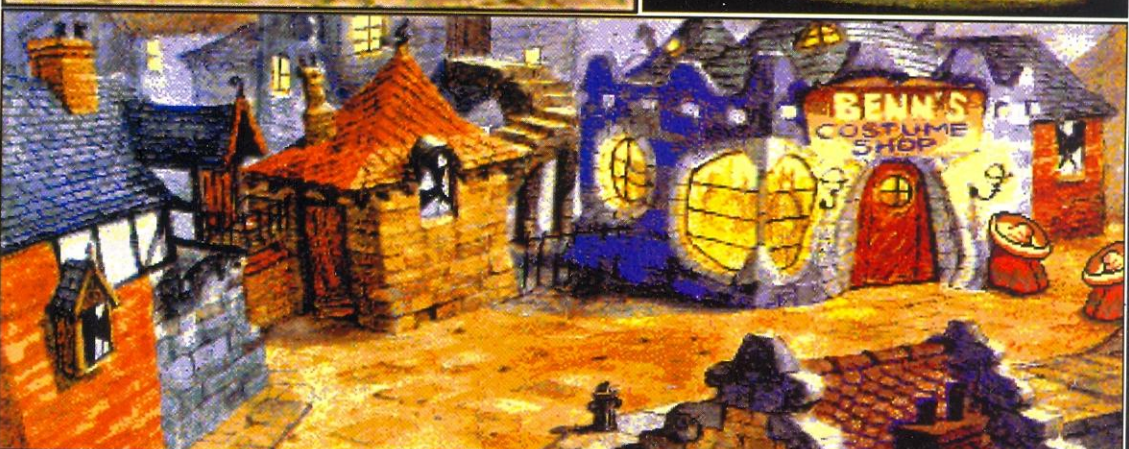
Voici le village tant attendu. J'entre dans le premier magasin pour y acheter un bon repas que j'engloutis immédiatement. En sortant, j'aperçois une porte; plus loin, une auberge. Là encore, je décide d'entrer pour déguster de nouveaux mets. Le serveur est là et attend les clients. Je m'approche de lui mais il me prie de prendre la porte pour le simple prétexte que je ne suis pas propre et ce, malgré toute la fortune que j'ai sur moi. Tant pis, ils n'auront pas mon argent. Je poursuis mon chemin et arrive bientôt à la place du village. je trouve un diamant ainsi qu'une pièce derrière la fontaine. Là, je peux emprunter trois chemins différents. Je décide de me diriger vers la gauche. Vous avez vu, quelqu'un bouge derrière la fenêtre là-haut. Comme c'est étrange ! On dirait... Non c'est pas possible ! Je me calme... Un peu plus loin, j'aperçois la maison d'un diseur de bonne aventure. Avec un peu d'argent il acceptera de m'aider. J'entre dans son cabinet et m'approche de lui pour le payer. Il commence à chatouiller sa boule de cristal et à marmonner dans ses moustaches. Génial, je sais ce que je dois faire. Je retourne à la place du village puis emprunte la route d'en haut. Là, un berger bloque le chemin. Je n'insiste pas puisque la maison du magicien se trouve juste à gauche. J'entre, mais il n'y a personne. Le magicien apparaît tout à coup dans un tourbillon de lumières. Je m'approche de lui et lui offre un peu d'argent. Il me demande de me placer au centre du rectangle un peu sur ma gauche, ce que je fais immédiatement. C'est à ce moment qu'il me lance un faisceau de lumière et, pendant un court instant, je sens mon corps se démoléculariser...

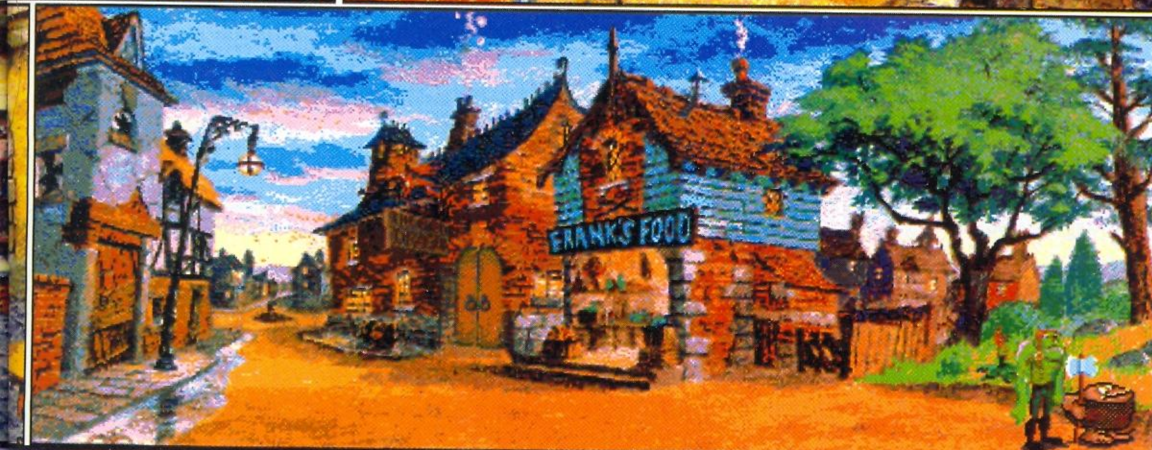


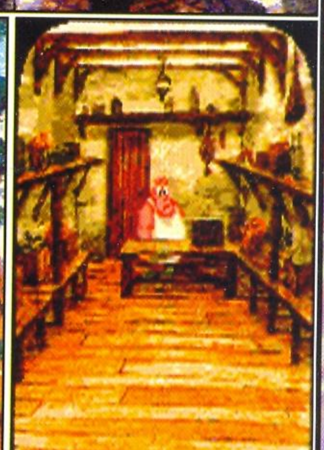


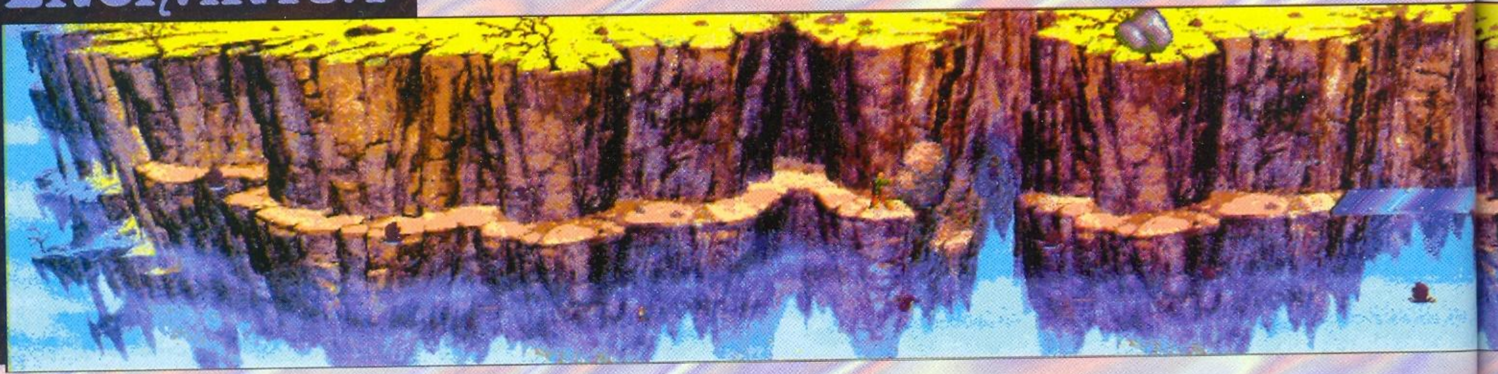






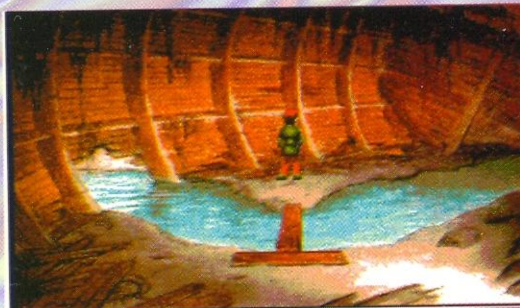




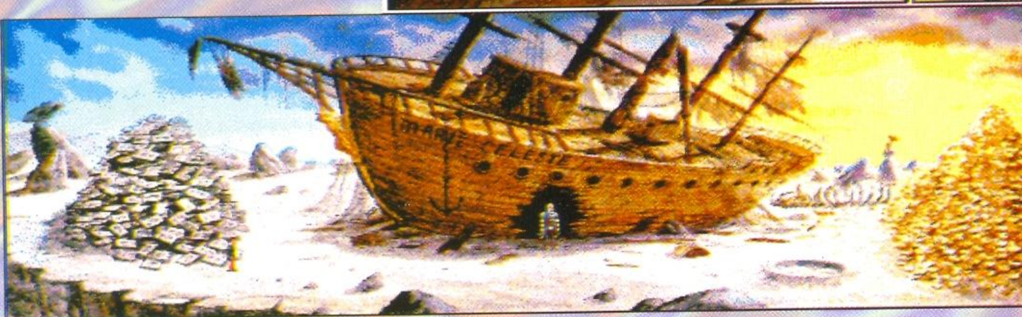


Que se passe-t-il ? Qu'est ce que je fais ici ? J'ai le vertige. Je n'ai pas d'autre solution que de longer cette falaise en espérant trouver une issue. Il y a une paire de gants dans le recoin, c'est mon jour de chance. Mince, un rocher m'empêche de continuer. Il ne me paraît pas très stable. Je le pousse. Il roule sur un mètre puis s'arrête. Je dois faire un saut important pour franchir le précipice... De justesse ! Un peu plus loin, un autre précipice mais, cette fois, il est bien trop large pour le franchir ainsi. On dirait des boutons, là, contre la paroi. Peut-être qu'en appuyant sur ces petits boutons dans un certain ordre, je pourrai passer. Oui ! C'est ça... Il faut appuyer sur les boutons 4, 2, 1 pour qu'une passerelle s'avance (le bouton le plus à gauche est le n° 1). Pour le moment je suis fier de moi. Je peux voir maintenant une étrange créature de glace. Je chausse mes gants et la pousse de toutes mes forces. Je ramasse, non loin de là, une corde qui me sera certainement très utile. J'attends que les éboulements cessent pour progresser, tout en faisant des haltes dans les coins protégés. C'est d'ailleurs à l'un de ces endroits que je ramasse une tasse. Je l'utilise ensuite pour récupérer une petite pierre, qui me tombe sur la tête. Grâce à cette pierre je provoque l'éboulement d'une plate-forme qui me permet ainsi de poursuivre ma promenade. Maintenant, je lance ma corde comme Indiana Jones et progresse comme Rambo. Facile pour moi ! J'aperçois ensuite un message écrit sur un mur et le lis. Au bout du chemin, je ne vois qu'une seule solution : crier ce message pour espérer un miracle. OH ! MIRACLE, les entrailles de la montagne s'ouvrent pour me laisser le passage... A l'intérieur, un drôle d'oiseau m'indique quelques objets à trouver. Et hop, je repars à l'aventure.

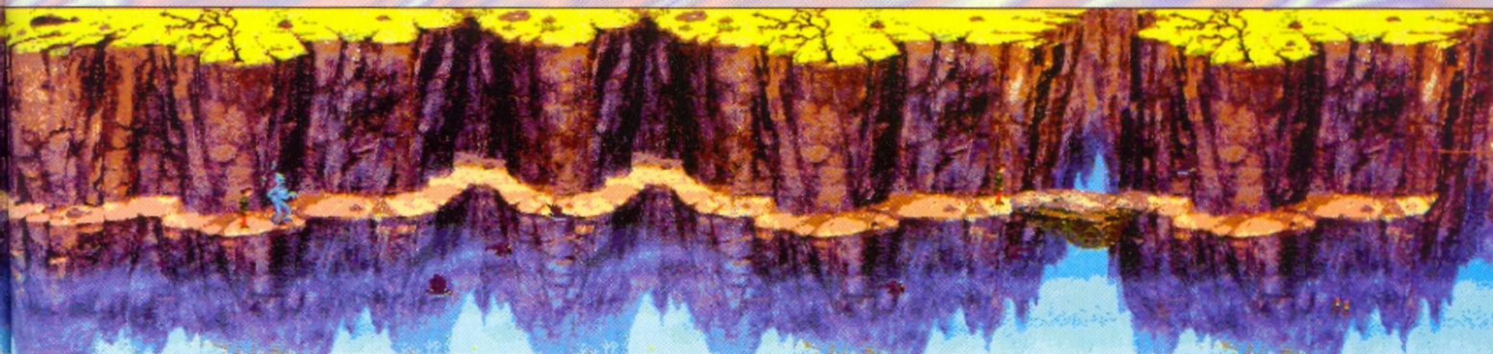
Un groupe de musiciens ! Quelle ambiance ! A gauche, je trouve une mèche de cheveux dans le tas de poils et, plus loin, un plateau. Je retourne voir les artistes et part sur la droite. Je rencontre un gars avec une radio. Celui-ci me demande une cassette en échange d'une carte magnétique. Pour l'instant, je ne peux pas faire la transaction. A droite il y a un nez. Je le fais éternuer en y introduisant la mèche de cheveux. Maintenant, je ramasse le stylo ainsi que le timbre près du tas d'ordures et aussi une chaussette dans l'autre tas. Je retourne près de la boîte aux lettres. Là, je ramasse une enveloppe, y colle le timbre puis la poste. Je continue ma marche vers la gauche et me jette du rocher. Plus bas, je trouve une télécommande. Au loin, on peut apercevoir un navire. Je m'y dirige. En fouillant le tas de cassettes j'en récupère une. Un peu sur la droite, mes yeux restent éblouis par une montagne d'argent. Je remplis ma chaussette de ce trésor. Un coup de chaussette dans la tête du robot qui garde l'entrée du navire et le tour est joué. J'utilise les deux planches pour passer et trouve un morceau de papier de verre.

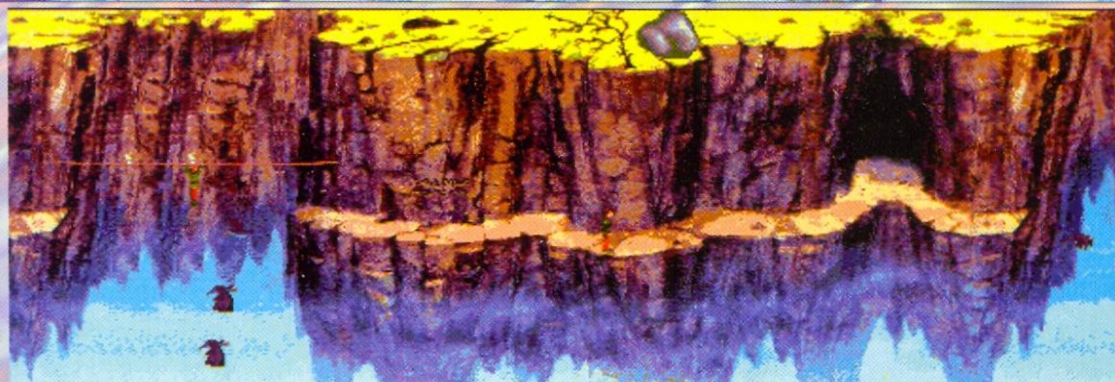












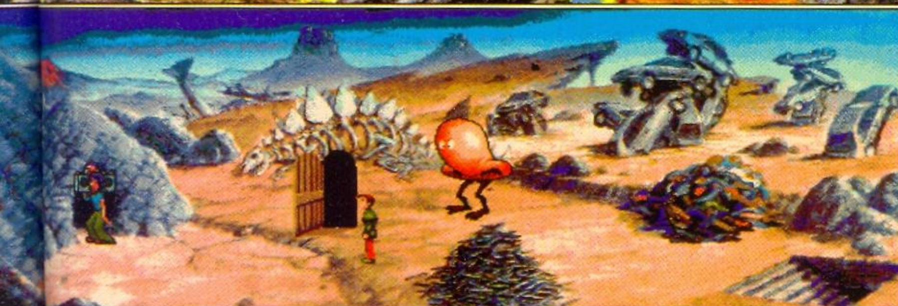


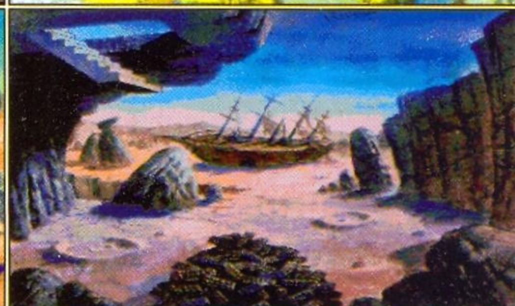
Enfin, me revoici dans le village. J'espère que le devin m'aidera cette fois encore ! Selon lui, je devrais me rendre chez le marchand de vêtements. Bien, allons-y. C'est certainement à droite une fois arrivé à la place. C'est bien ça. Heureusement que j'ai encore de l'argent. Mais qu'est-ce que c'est que ça, une robe de femme. Il est malade lui! Je la prends tout de même et me casse de là avant qu'il me fasse des avances... Maintenant Je vais voir le magicien. Celui-la, il va m'entendre. Arrivé devant lui, je n'ose plus dire un mot. Je lui donne encore de l'argent en espérant que tout se passera bien cette fois-ci ; mais il me transforme en loup. Le diseur de bonne aventure avait raison. Maintenant je dois aller voir le garde qui se trouvait près de la maison du diseur de bonne aventure et il devrait me laisser passer. En effet, il m'ouvre le chemin...

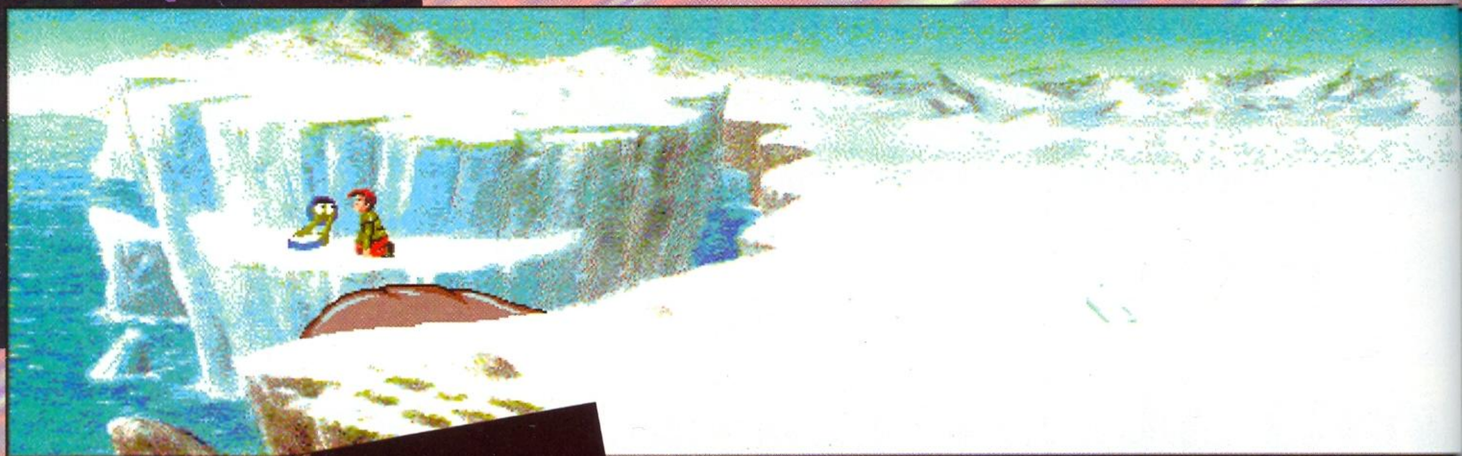
Retournons voir les musiciens. Je mets ma cassette dans le lecteur et utilise la télécommande pour faire un enregistrement. J'ai maintenant un super tube. Je donne la casette au gars près de la grotte et il me donne une carte magnétique pour ouvrir la porte à côté des musiciens. Je tombe... sur un nuage heureusement. Je me dirige vers le sac pour le prendre mais le vent me repousse. En partant de l'autre côté cette fois, le vent me pousse en direction du sac. Là, c'est intéressant. J'attrape le sac en m'aidant du vent puis saute du nuage. Allons dans la grotte qui est maintenant ouverte. A l'intérieur, rien ! En criant à l'aide, je provoque un éboulement et récupère une bouteille d'huile solaire. Les vacances approchent... Je ressors de là et me dirige vers la décharge où tout à coup, une porte apparaît, venue de nulle part. J'entre...

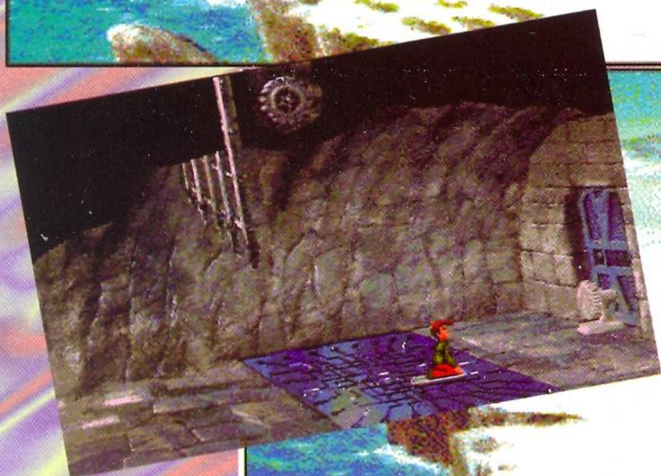




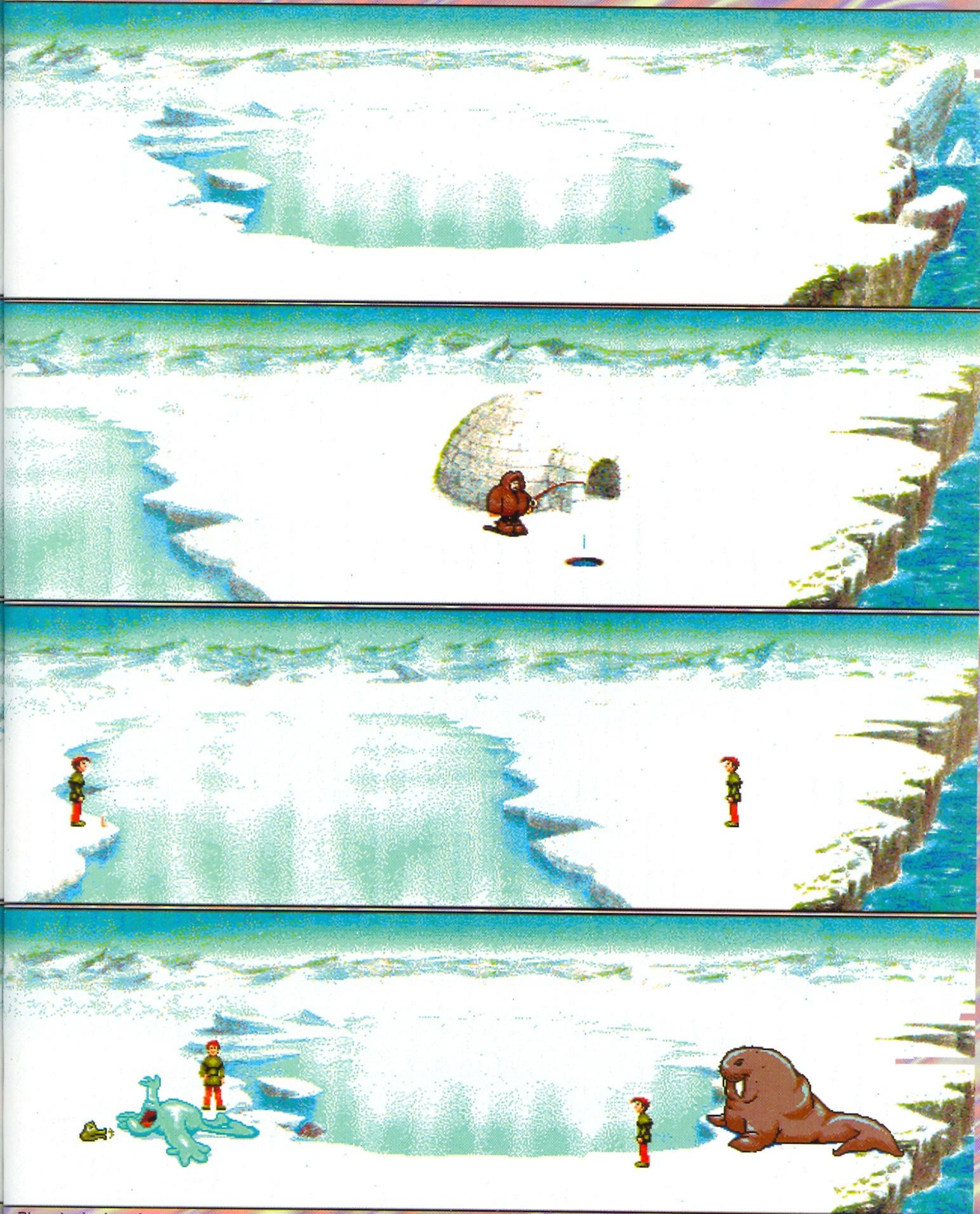








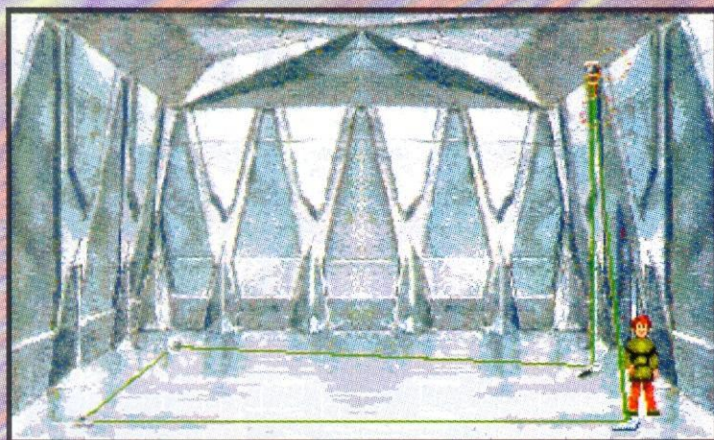
Problème ! Il me semble qu'il y a quelque chose sur ce mur. Je jette le contenu de la bouteille sur le mur puis frotte avec le papier de verre et découvre un bouton que j'enfonce pour lever la grille. Je m'approche de la plaque électrifiée et jette le contenu du sac, puis le plateau. Je prends le ventilateur puis crochette la serrure avec le trombone pour sortir. Me revoilà dans la campagne. Je retourne au village voir le marchand de fringues. Je passe dans la cabine pour essayer la robe. Que je suis mignonne, très sexy. Je ne peux pas la garder et la retire. C'est à ce moment là que j'active l'ouverture d'une seconde porte. OH LA LA ! il CAILLE ! C'est la banquise. Je prends la planche près de moi. Plus bas un poisson saute d'un trou. En jétant cette planche sur le trou pour attraper ce poisson. Complètement à droite je rencontre un esquimau. Je le contourne pour arriver en face de lui près de l'entrée de son igloo. Nous échangeons le poisson contre la canne à pêche. Je retourne complètement à gauche puis descends. Je casse la canne à pêche (combattre avec la canne) et fais un feu pour faire fondre le cube de glace. Je sauve ainsi une vie et nous devenons amis. Vers la droite, je trouve un bouteille de parfum, un peu plus haut, une pierre puis, tout en bas, des boules de neige. Je tire sur le monstre des neiges pour m'amuser. Enervé, il court vers moi pour me casser la tête mais glisse avant.



Plus à droite, je rencontre un phoque qui s'apprête à dormir. Je n'insiste pas et retourne à l'endroit où je suis arrivé pour la première fois sur la banquise. C'est étrange, j'ai l'impression d'entendre quelqu'un ronfler. Un peu plus à gauche, je rencontre le phoque qui dort. Je monte sur son dos et peux ainsi passer de l'autre côté. Là, je ne trouve rien et commence à me sentir seul. En plus, je n'ai pas les vêtements adéquats pour résister au froid. Désespéré, je crie à l'aide. C'est à ce moment qu'un trou se forme et que j'aperçois mon ami de tout à l'heure. C'est ça l'amitié ! Je le suis dans le trou qu'il vient de faire.

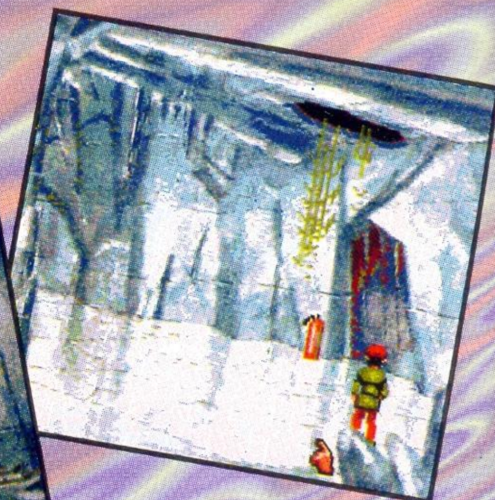


J'arrive sur une plage. Super! Une barque pour se promener sur le lac. Je saute dedans et navigue tranquillement lorsque cette maudite barque se disloque sous mon poids. Je rentre à la nage. Gelé, je prends la pierre de mon sac et la jette avec rage dans le lac lorsqu'un monstre en surgit. Très téméraire, je saute sur son dos et arrive de l'autre côté du lac, sans problème. Une porte ! Comment l'ouvrir ? Je remarque, sur la droite, des stalactites. Je les fais vibrer dans l'ordre 4/2/3/1/4 (le numéro 1 c'est le plus à gauche). La mélodie provoque l'ouverture. J'entre. A gauche, je ramasse un balai et sur ma droite, je trouve des dés. Je peux les prendre et les lancer autant de fois que j'ai envie. De l'autre côté de la porte d'en face, il y a un un grand couloir et, selon les résultats des dés, certaines portes



Je suis très déçu de ne pas me trouver avec mon ami. J'arrive dans une salle avec un rayon laser. Dans le trou du coin haut/gauche je place le glaçon, dans le trou du coin bas/gauche je place le stalactite, dans le coin bas/droit je place le bout de verre et, pour finir, je place la loupe sous le laser. Grâce aux ricochets le laser s'auto-détruit. J'introduis ensuite le cric sous la porte à droite pour la soulever. Tiens, une reine ! Je m'approche d'elle mais elle me lance de la glace qui me paralyse de froid et me fait reculer. Elle protège son trône. Je pense savoir comment éviter ses attaques. En sautant par dessus, j'arrive à éviter les jets de glace et peux enfin atteindre le trône. Asseyons-nous. AH ! C'est un siège à ressorts. Encore un labyrinthe ! Lorsque je tente de passer la porte, une main géante me capture. Un peu d'huile de bronzage sur le corps et je glisse entre ses doigts. Que je suis futé. Je peux poursuivre mon chemin. Sans vraiment réfléchir, j'avance de salle en salle et finis par apercevoir une boîte d'allumettes. Je la prends puis continue à avancer sans me préoccuper du chemin. Tiens ! un homme des cavernes... Je me cache derrière le stalactite et attends que le monstre s'endorme. Je m'approche de lui rapidement mais il se réveille. Je retourne me cacher. Je recommence plusieurs fois et arrive enfin à m'approcher de son pied sans faire craquer la glace sous mes pieds (c'est pas facile) puis colle une allumette entre ses orteils. Très rapidement, je sors la boîte d'allumettes et la frotte (pousse et tire) à son pied pour allumer l'allumette. Son réveil est très brutal. Il sursaute de peur et fait un trou au plafond. Je peux prendre l'extincteur qu'il gardait précieusement. C'est à ce moment là que le vendeur apparaît puis me fait disparaître et me ramène dans son magasin. Décidément, j'ai l'impression de tourner en rond.









s'ouvrent ou se ferment. Derrière la première porte de gauche je trouve un cric. Derrière la seconde porte de gauche, j'attrape un pistolet en le faisant tomber grâce au balai. Derrière la troisième porte de gauche, je trouve un petit glaçon. Derrière la première porte de droite, je trouve une loupe. Derrière la seconde porte de droite, je trouve un porte voix. Derrière la troisième porte de droite, je ramasse un morceau de stalactite que je rèussis à décrocher en utilisant encore le balai. Je place le pistolet dans l'étui qui est suspendu au fil et récupère ainsi les objets de l'intérieur du plateau qui grâce au système, se trouvent maintenant à ma portée. Je trouve ensuite vers le fond du couloir, un sifflet. Je l'assemble avec le porte-voix. Au fond du couloir, j'aperçois un trou. En y regardant de plus près, je vois mon ami qui me fait des signes. Je décide de le rejoindre en brisant la glace. J'utilise pour cela le porte-voix, associé au sifflet. Le bruit devrait venir à bout de cette paroi de glace. En effet, la puissance du bruit provoque l'effondrement du mur laissant une ouverture béante, juste assez large pour m'y faufiler.



J'ai vraiment besoin de conseils et décide donc de consulter à nouveau le devin. Celui-ci me dit d'aller rendre visite au magicien. Ce que je fais avec réticence tout de même. Comme d'habitude, je lui donne de l'argent et cette fois, je me retrouve enterré vivant. La c'en est trop. Heureusement, je trouve un os et l'utilise pour sortir (attaquer avec l'os). Dehors, je ramasse une pelle. J'attire le vampire de façon à ce qu'il trébuche dans ma tombe. Je m'approche d'un second vampire, par derrière, et très énervé de la mauvaise blage du magicien, je l'attaque avec la pelle. Ensuite je le retrouve deux mètres plus et fais bouger la pierre tombale pour qu'elle lui tombe sur le pied. Une gousse d'ail apparaît près de ma tombe. Je la prends puis retourne à la recherche du vampire. Je trouve, sur mon chemin des cymbales et retrouve ce cher vampire. Cette fois, je mange l'ail et lui jette un souffle violent à la figure... Il s'enfuit encore une fois. Plus loin, je trouve une croix et encore le vampire. Bien entendu je l'attaque avec cette croix. A côté, je ramasse un plateau. Encore plus loin, je trouve un aspirateur. Mon copain le vampire est toujours là. Cette fois, je compte bien m'en débarrasser pour de bon. Je passe dans son dos et l'attaque avec les timbales. A bout de nerf, il fait ses bagages et prend la porte... j'en profite, moi aussi pour quiter ce cimetière.



J'arrive dans la forêt. Les arbres sont noirs, sans vie aucune. Une légère brume m'empêche de voir bien loin. Toute les conditions sont réunies pour avoir bien peur. Et j'ai très peur. Je me méfie, il y a là, déjà, un cadavre et je ne compte pas finir comme lui. Je décide de continuer tout droit sans m'arrêter. Moins je resterai ici et mieux je me porterai.



J'arrive devant une grille. Je la pousse et avance. Un affaissement de terrain m'empêche toute retraite. Je n'ai pas d'autre solution que de continuer tout droit en direction du château.



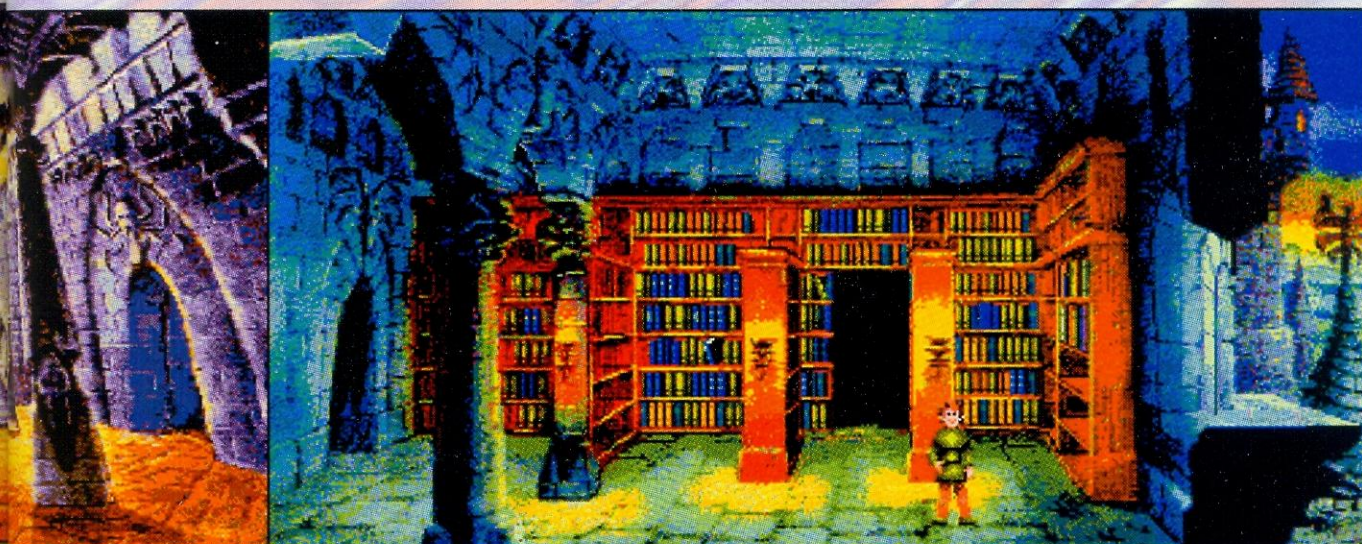
Je viens d'entrer sans difficulté. Pas de gardes à l'horizon, c'est bon signe. Je me dirige vers la gauche, c'est le salon. Je remarque quelque chose de brillant au fond de la pièce. Ma vue ne me trompe pas, c'est un anneau, je le prends. Je retourne à l'entrée puis me dirige vers la droite.

J'entre dans une bibliothèque. A tous les coups, je dois faire pivoter un livre pour ouvrir un passage. C'est bien ça ! Je sens que



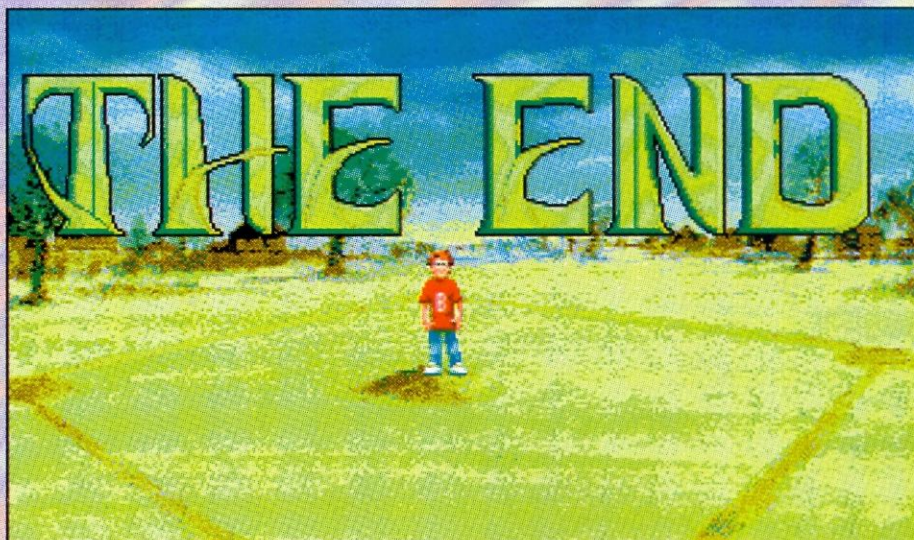


C'est l'entrée ! La vue d'ici est impressionnante et, étrangement, la porte est déjà ouverte comme si l'on m'attendait. J'entre malgré tout. C'est certainement le château de cette méchante sorcière ? Les choses vont sûrement se gâter maintenant. J'ai parcouru cette étrange terre dans toutes ses entrailles, j'ai eu froid, j'ai eu peur mais maintenant, rien ne pourra plus m'arrêter. Je vais enfin retrouver les miens...



j'approche du but. Je suis tout excité. Pas vous ? La voilà, la Sa.... la Sorcière, je voulais dire. Je suis attiré au centre de la pièce et ne peut m'en dégager. Je suis sans défense. Elle m'attaque maintenant. Un fantôme se jette sur moi. Vite, je dois trouver une parade. Je la contre attaque avec mon aspirateur et aspire le fantôme. Elle m'attaque de nouveau en me lançant des boules de feu. Cette fois, je dégoupille l'extincteur et la calme un peu. Mais c'est qu'elle continue! Je vais me fâcher. Juste au moment où elle me lance le rayon, j'utilise mon ventilateur pour lui rendre ce qui lui appartient. Et hop ! Elle s'écroule au sol. VICTOIRE ! Maintenant, c'est à moi de jouer. J'attache l'anneau à la sorcière et l'élimine pour toujours.

Et si on rentrait à la maison ! J'ai une partie de base-ball à finir avec ma petite soeur.



Jeux crack

FIRE & ICE

Dans le monde 1 (les glaces), vous êtes accompagné d'un petit chien . Vous en trouverez un autre au cours du niveau, finissez le niveau avec eux après avoir réuni les morceaux de la clé. Aller vers serrure, ouvrir la porte mais ne pas rentrer tout de suite: faire entrer en premier les 2 chiots. Pour cela se plaçer en retrait de la porte puis faire un bond vers la porte mais au dernier moment changer de direction: vous gagnerez ainsi de nombreux points et 2 vies supplémentaires.
(NOUAIL NICOLAS)

CASTLES

A faire avec un éditeur de secteurs sur une sauvegarde (savegame.ØØØ pour la 1, savegame.ØØ1 pour la 2 etc):
Pour avoir plein d'argent, écrire aux offsets 3B etA7 un caractère ASCII de valeur décimale forte (pas plus de 13Ø):parexemple, avec 1ØØ on aura environ 255x1ØØ=25ØØØØ£
Pour avoir plein de vivres, écrire à l'offset B9 un caractère ASCII de valeur décimale forte.
Pour avoir une armée complète, augmenter au maximum le salaire et le nombre d'archers et de fantassins. Sauvegarder, éditer et écrire aux offsets 18A et 18B ce qui est écrit aux offsets 18C et 18D; faire de même pour les offsets 194 et 195 avec les offsets 196 et 197.
(BERLIOZ DAVID)

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

Quand vous êtes dans un des labyrinthes, avancer dans un sens et laisser le doigt appuyé sur la touche "esc" (pas trop longtemps sinon vous vous retrouvez au bureau GEM) pour avaler le décor.
(FRANTZ MESKINE)

MIDNIGHT RESISTANCE

A la fin du niveau 4, mettez-vous rapidement à l'extrême gauche de l'écran.Quand les avions arrivent, laisser le doigt appuyé sur auto fire et sauter verticalement dès que vous entendez un bruit de missile.
(FRANTZ MESKINE)

DEUTEROS

Une fois la station orbitale de la Terre construite, sauvegarder la partie (sauvegarde 1 dans les 5 autres possible). Prendre un éditeur de secteurs; pour accéder directement à la disquette sauvegarde, il faut lire d'abord le disk A ou B du jeu. Se positionner au track 2Ø, secteur Ø5, octet ØØ42. A partir de cet octet remplaçer les valeurs par C35Ø (16 fois de suite); cela done 5Ø ØØØ unités pour les 16 minéraux.
Une fois que vous aurez des VOI, des VCS, toujours dans la sauvegarde 1, vous pouvez avoir les pleins d'essence et de drones de combat comme suit :
VOI : galaxie sun= track 26, secteur Ø9, VOI 1= octet ØØA2
Vous pouvez trouver le positionnement de chaque VOI par la chaîne de nombre suivant :
Ø3-Ø6-Ø1-dd ou Ø3-Ø2-Ø1-dd ou Ø3-Ø3-Ø1-dd pour le VOI n°1
Ø3-Ø3-Ø2-dd pour le n°2
Ø3-Ø3-Ø3-dd pour le n°3
Ø3-Ø3-Ø9-dd pour le 9
Ø3-Ø3-Øa-dd pour le 1Ø
Ø3-Ø3-Øb-dd pour le 11
Ø3-Ø3-Øc-dd pour le 12
Ø3-Ø3-Ød-dd pour le 13
Ø3-Ø3-Øe-dd pour le 14

VOI galaxie proxima: track 27 secteur Ø1, VOI n°1=octet ØØ62
Galaxie centauri: track 27 secteur Ø2, octet ØØ22
Galaxie barnard: track 27 secteur Ø2, octet Ø1E2
Galaxie lalande : track 27 secteur Ø3, octet Ø1A2
Galaxie sirius : track 27 secteur Ø4, octet Ø162
VCS: track 27, secteur Ø8, VCS n°1=octet ØØ62
Le début de chaîne d'un VOI pourvu de blasters commence par Ø3-Ø2-n° -dd
Le début de chaîne d'un VCS de transport commence par Ø3-Ø3-n° -dd
Le début de chaîne d'un VCS de combat commence par Ø3-Ø7-n° -dd
(BOUSSARD ROMUALD)

FIRE & ICE

Pour avoir 2 crédits et 4 vies , appuyer lors de la présentation sur les touches qui se trouvent en dessous de F1 à F1Ø.
Pour choisir son niveau lors de la présentation, appuyer sur F3
(RICHTER MICKAEL)

TENNIS CUP

Quand le jeu vs computer, juste avant que l'adversaire ne frappe la balle, appuyer sur pause et il ne rattrapera pas la balle
(LEROUX NICOLAS)

Jeux crack

AMIGA

BILL'S TOMATO GAME

Voici tous les codes:

1) MIENNAN
2) PLEEGGUN
3) ZAIKET
4) ZIOCKEN
5) SALLAR
6) TAIGGEN
7) PLOUMUG
8) PLADDAT
9) GEELET
1Ø) TOACKIN
11) VOODDOM
12) BEAPET
13) CLYVIT
14) SIMAL
15) BOOKUG
16) BIGGAT
17) SAISSIT
18) CLEEGOM
19) DROUTTER
2Ø) SLOGGET
21) BIELLIN
22) PLIEMON
23) CLOIFIT
24) FLEPUG
25) BYMAN
26) SLOONNON
27) PIOMER
28) GOOTTOG
29) GLOUTTAN
3Ø) POLLAN
31) WOOSSOM
32) SONNER
33) WYNAL
34) SLYSSAR
35) DROAMEL
36) BOUVOM
37) DREEDOUN
38) NAIGGON
39) WINNUN
4Ø) GAPIT
41) GLOIVUG
42) MOLLAT
43) SLAIVAN
44) PLEAPPIT
45) WOIDDAR
46) TETTOL
47) GOUCKAT
48) VOUPPET
49) CLOAVUN
5Ø) PASSUN
51) MOOVAL
52) FLIONNOG
53) CLANUN
54) PLUMIN
55) FLEASSAN
56) NYMIT
57) PLIOFOL
58) DREDIN
59) PLIPAR
6Ø) GEGIT
61) FLAIVAT
62) FLAGGOG
63) DRINNOL
64) POIGOL
65) GLUTTAT
66) FLUVON
67) FLOOGGAR
68) NOUPPEL
69) VEAKAR
7Ø) SLEDDON
71) SLOIPOL
72) TOOLLEL
73) MYPER
74) BUMET
75) GLEEGGAN
76) DRAIBBEN
77) GLIAKIN
78) SIAMOL
79) NEKOL
8Ø) CLIGAT
81) VUSSEN
82) PIBBEL
83) SLEAKUN
84) NUPPON
85) WOGGEL
86) GAILLIT
87) CLOUGEL
88) FLICKOG
89) PLOTTIN
9Ø) MUSSET
91) ZOALLON
92) GOAMOM
93) SLOADDET
94) GLIOFAR
95) VEEFER

(Reggae)

DYNABLASTER (BOMBERMAN)

Prendre une cartouche du type Action Replay MKIII.
Pour avoir 255 vies, rechercher les octets Ø2 ØØ ØØ ØØ ØØ et remplaçer par FF ØØ ØØ ØØ ØØ ou aller à l'adresse $517F3
Pour avoir 255 bombes et 255 flammes pour un joueur, rehcercher les octets Ø1 ØØ ØØ ØØ Ø2 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ et remplacer par Ø1 ØØ ØØ ØØ Ø2 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ FF ØØ FF ØØ ØØ ØØ. Ou rendez-vous à l'adresse $518Ø5.
Pour jouer à deux:
Pour avoir 255 bombes & 255 flammes pour le joueur 1, chercher les octets Ø2 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø1 ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ et remplacer par Ø2 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ FF ØØ FF ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ou aller à l'adresse $44F11.

Pour avoir 255 bombes & 255 flammes pour le joueur 2, chercher les octets Ø1 ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ et remplaçer par FF ØØ FF ØØ ØØ ØØ ØØ ou aller à l'adresse $44F 41.
Attention, quand vous jouez à deux, et que l'un des deux joueurs meurt, vous devrez refaire l'astuce.
(Amiga Stranger)

ZOOL

Taper GOLDFISH durant la page de présentation et ensuite F1 à F6 pour changer de monde, touche 1 pour invisibilité, touche 2 pour passer un niveau, touche 3 pour apparaitre au dernier niveau de votre monde, touche 4 pour vous suicider.
(Big fleau)

ZANY GOLF

Avec cartouche Action Replay MKIII et après avoir choisi un joueur, geler le jeu et taper MØ25(A2 plus return et remplacer Ø3 par 99, à nouveau return puis esc et sur x pour revenir au jeu).
(Pierre PILAT)

L'ARME FATALE

Pour gagner3 vies,aller à gauche en bas dans le commissariat. A droite de la porte de la mission 1, monter sur les classeurs et sauter très loin à droite sur le grand panneau.Se plaçer à droite du panneau et mettre manette vers le haut pour rentrer dans une porte. Prendre les 3 vies et ressortir
(Laurent LEMOINE)

FLASHBACK

Niveau facile : BACK, LOUP, CINE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL
Niveau normal :PLAY, TOIT, ZAPP, LYNX, SCSI, GARY, PONT
Niveau hard : CLOP, CARA, CALE, FONT, HASH, FIBO, TIPS
(Howard the duck)

SHADOW OF THE BEAST III

Quand vous êtes bloqué dans le chateau, ouvrir vanne sur coté gauche, monter sur la table et il ne vous reste plus qu' à flotter pour remonter à la surface.
(Eric KONSTANTY)

L'ARME FATALE

fin niveau 1 = IYKFEM
fin niveau 1&2 = PYSSMM
fin niveau 1 & 2 & 3 = KAFEFC
(Laurent ARNAOUX)

MAC DONALD'S LAND

Avec une cartouche.
Pour avoir 255 coeurs d'nrj, chercher les octets Ø3 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø3 ØØ ØØ ØØ Ø4 ØØ ØØ ØØ et remplaçer par Ø3 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø3 ØØ ØØ ØØ FF ØØ ØØ ØØ ou aller à l'adresse $8CBD

Pour avoir 255 vies, chercher les octets Ø3 ØØ ØØ ØØ Ø3 ØØ ØØ ØØ et remplaçer par FF ØØ ØØ ØØ FF ØØ ØØ ØØ ou aller à l'adresse $8CB9
(Amiga Stranger)

SUPER SKWEEK

Avec une cartouche.
Pour avoir 255 vies, chercher les octets Ø8 ØØ Ø8 ØØ Ø1 Ø1 et remplaçer par FF ØØ FF ØØ Ø1 Ø1 ou aller à l'adresse $12F
(Amiga Stranger)

CRACK

Avec une cartouche.
Pour 255 vies chercher Ø1 Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ FF et remplaçer par FF FFØØ ØØ ØØ FF ou aller à l'adresse $17FDF
(Amiga Stranger)

MONSTER BUSINESS

Avec une cartouche.
Pour avoir 255 vies, chercher octets Ø2 ØØ Ø2 3Ø 39 ØØ ou aller à l'adresse $38Ø9
(Amiga Stranger)

DEFENDER OF THE EARTH

Avec une cartouche.
Pour avoir 255 vies chercher les octets Ø3 ØØ ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ 1Ø et remplaçer par FF ØØ ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ 1Ø ou aller à l'adresse $A867
(Amiga Stranger)

CRAZY SUE

Avec une cartouche.
Pour 255 vies, chercher octets Ø3 ØØ ØØ ØØ Ø1 FF et remplaçer par FF ØØ ØØ ØØ Ø1 FF ou aller à l'adresse $14CAF
(Amiga Stranger)

MOTORHEAD

Pour avoir des vies infinies avec une cartouche, remplaçer octets ØØØØ Ø35Ø ØØØØ Ø3ØB par ØØØØ FF5Ø ØØØØ Ø3ØB
(David MERTES)

TITANIC BLINKY

Avec une cartouche.
Pour 255 vies chercher octets Ø3 ØØ 78 ØØ 72 et remplaçer par FF ØØ 78 ØØ 72 ou aller à l'adresse $7383
(Amiga Stranger)

HERO QUEST

Pour le guerrier, ajouter de l'énergie en remplaçant les octets Ø8ØØ Ø2ØØ xxØØ Ø8ØØ (xx étant les points de vie que vous avez actuellement) par Ø8ØØ Ø2ØØ FFØØ Ø8ØØ.
Pour le nain, même chose avec Ø7ØØ Ø3ØØ xxØØ Ø6ØØ par Ø7ØØ FFØØ Ø6ØØ
Pour l'elfe, idem avec ØØØ4 ØØFF ØØØ7 ØØØØ
Pour magicien, changer Ø4ØØ Ø6ØØ xxØØ ØBØØ par Ø4ØØ Ø6ØØ FFØØ ØBØØ
(David MERTES)

HUDSON HAWK

Avec une cartouche.
Pour 255 vies, chercher octets Ø4 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø2 59 et remplaçer par FF ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø2 59 ou aller à l'adresse$52E9
(Amiga Stranger)

WEIRD DREAMS

Avec une cartouche.
Pour avoir 255 vies, recherchez les octets Ø5 ØØ ØØ ØØ ØØ et remplacez-les par FF ØØØØ ØØ ØØ. Ou rendez-vous à l'adresse $CØCD4B.
(Amiga Stranger)

DAS BOOT

Pour avoir un max de torpilles, répartir les torpilles d'une catégorie dans les tubes afin de ne plus en avoir de ce type en réserve. Puis ouvrir un tube plein et cliquer sur catégorie de torpille épuisée; ainsi la torpille reste dans le tube mais la réserve augmente d'un. On peut répéter cette opération indéfiniement.
(Antoine QUANDALLE)

ROBOCOD

Pendant l'intro, taper "THE LITTLE MERMAID" avec les espaces et on a alors les effets suivants : return=invincibilité K=suicide P=le gros avion apparaît F=les ailes X=vous plaçe près de la sortie M**=permet de choisir son niveau (**= Ø1 à 5Ø)
(Antoine QUANDALLE)

LEGEND OF FAERGHAIL

Pour gagner plein de pièces d'or et de rations, il faut :
1) aller à l'auberge 2) enlever (dismiss) 5 de vos personnages 3) choisir "create a character" plusieurs fois et créer n'importe qui puis les engager ensuite (add a character) 4) faire "gather gold" pour mettre l'or en commun, le donner au personnage que vous gardez, faire de même avec les rations 5) virer les personnages que vous venez de détrousser et en engager de nouveaux. On gagne ainsi environ 4ØØ pièces d'or à chaque fois; ensuite, réengager les personnages de départ.
(Antoine QUANDALLE)

BATTLE ISLE DATA DISK

Voici les mots de passe:
pour joueur 1 :

BLOCK,	WATCH,
LAGUN,	BIRMA,
SERPT,	RAMBO,
YUKEN,	POINT,
FROGS,	ITALY,
LINES,	VARUS,
SOUND,	TWEAK,
MIPON,	FLAIR,
ARROW,	KORSO,
MOUTH,	FJORD,
DONER,	LEYES,
JUMPY	

Pour 2 joueurs :

CHOCK,	LOSAG,
BOMES,	COMET,
PEARL,	MIROR

(BREQUE JEROME)

RECTANGLE

level 1:
898Ø71-912789-534662
level 2:
35Ø8Ø7-497786-478656
level 3:
717464-45Ø2Ø8-817674
level 4:
738646-395Ø54-79Ø657
level 5:
23262Ø-43Ø397-728636
level 6:
1261Ø8-775Ø57-69Ø8Ø9
level 7:
27Ø848-769547-161118
level 8:
286341-746Ø61-118675
level 9:
627935-599396-577554
level1Ø:
815362-271963

Pour avoir 255 vies,chercher octets Ø2 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø1 et remplaçer par FF ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø1ou aller à l'adresse $ØØ452E
(MODOUX JACQUES)

JIM POWER

Avec Action Replay MKIII.
Pour avoir vies infinies: charger le jeu , appuyer sur bouton "freeze" . Taper ensuite TFD 5AB;qd message Sub found apparait,appuyer sur esc, le message Sub's Eliminated apparait.Revenir au jeu en tapant X et en validant par Enter.
(THOMAS CORREIRA)

DOUBLE DRAGON III

Pour avoir des crédits infinis remplaçer ØF par FF ds les octets ØØØØ ØFØØ B3ØØ ØØØØ
(David MERTES)

ALADIN'S MAGIC LAMP

Pour 255 vies, octets Ø5 2Ø ØØ ØØ ØØ 33FC et remplaçer par FF 28 ØØ ØØ ØØ 33 FC ou aller à l'adresse $1EF95
(MODOUX JACQUES)

Jeux crack

COMPATIBLES PC

S.C.OUT

Pour avoir accès à tous les niveaux, entrez ATREID comme mot de passe.
(Guillaume PERNOT)

NICKY BOUM

Pour avoir les vies infinies, recherchez dans NICKY.EXE FE 4C 22 75 Ø5 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 75 Ø5.

Les codes des niveaux :
TRONIX, MEDIT, KRATTY, MIRTES, ARRAX, JANIR, TRINOS, SIXAN, WINNY.
(Guillaume PERNOT)

SUPER CAULDRON

Aprés un PKLITE -X CAULDRON.EXE, recherchez dans CAULDRON.EXE 26 8Ø AF 83 ØØ Ø8 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø (à effectuer 3 fois) puis remplacez FF ØE 73 B8 par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT)

MENACE

Pour avoir les vies infinies, dans MENACE.EXE, recherchez 83 3E AE 17 ØØ 75 Ø3 et remplacez par 83 3E AE 17 ØØ EB Ø3.
(Guillaume PERNOT)

TONGUE OF THE FATMAN

Pour s'acheter tout ce qu'on veut, dans DISK2.OVL, recherchez 83 7F 3C Ø4 7D 23 et remplacez par 83 7F 3C Ø4 9Ø 9Ø, puis mettez 3B 56 F4 9Ø 9Ø à la place de 3B 56 F4 7F 17, et enfin 77 1Ø devient 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT).

NICKY BOUM
FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Vies infinies pour NICKY BOUM
1ØØØ DATA 1,3,"NICKY   .EXE",FE,4C,22,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,7E,4E
```

SUPER CAULDRON
FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Vie et NRJ infinies à effectuer aprés un PKLITE -X CAULDRON
1ØØØ DATA 4,6,"CAULDRON.EXE",26,8Ø,AF,83,ØØ,Ø8,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,36,D2
1Ø1Ø DATA   6,"CAULDRON.EXE",26,8Ø,AF,83,ØØ,Ø8,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,32,D3
1Ø2Ø DATA   6,"CAULDRON.EXE",26,8Ø,AF,83,ØØ,Ø8,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,Ø1,ØØ,A7,ØD
1Ø3Ø DATA   4,"CAULDRON.EXE",FF,ØE,73,B8,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,DA,59
```

WINGS OF FURY
FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Vies infinies pour WINGS OF FURY
1ØØØ DATA 1,4,"WOFE    .EXE",FE,ØE,DØ,44,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,1A,ØD
```

PRINCE DE PERSE (Compil Super Heros)
FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Vies infinies pour PRINCE DE PERSE
1ØØØ DATA 1,3,"PRINCE  .EXE",A3,46,4D,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,EØ,14
```

ROTOX
FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Vies infinies pour ROTOX
1ØØØ DATA 1,2,"ROTOX   .EXE",74,Ø3,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,D9,Ø6
```

THE SUMMONING
FASTPATCH 1.Ø

```
998 'Tout à donf pour la 1° sauvegarde de THE SUMMONIG
999 'à exécuter dans SUMMON\SAVES
1ØØØ DATA 1,12,"D2ØØ    .DAT",14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,
      7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,ØØ,ØØ,56,EA
```

THE DARK QUEEN OF KRYNN
FASTPATCH 1.Ø

```
998 'Carac. à fond pour un perso
999 'appelé ici SIRMADEL- (à mettre dans \SAVE\)
1ØØØ DATA 4,6,"SIRMADEL.QCH",14,14,14,14,14,14,7F,7F,7F,7F,7F,7F,ØØ,ØØ,78,ØØ
1Ø1Ø DATA 5,"SIRMADEL.QCH",14,14,14,14,14,7F,7F,7F,7F,7F,ØØ,ØØ,7E,ØØ
1Ø2Ø DATA 1,"SIRMADEL.QCH",14,7F,ØØ,ØØ,89,ØØ
1Ø3Ø DATA 1,"SIRMADEL.QCH",14,7F,ØØ,ØØ,98,Ø1
```

SUPER CAULDRON

```
10 'Vies et NRJ à donf pour SUPER CAULDRON (TSR
20 'à exécuter avant CAULDRON) (C) JOYSTICK 1993
25 C=Ø
3Ø OPEN "O",#1,"SC.COM"
4Ø FOR I=1 TO 141
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>15281 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "SC.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,68,9Ø,55,8B,EC,9C,8Ø,FC,3Ø,75,57,83,7E
12Ø DATA Ø2,ØC,75,51,5Ø,51,57,Ø6,33,CØ,B9,FF,FF,8E
13Ø DATA CØ,4Ø,26,81,3E,D6,1Ø,26,8Ø,75,36,26,81,3E
14Ø DATA D2,11,26,8Ø,75,2D,B9,Ø6,ØØ,BØ,9Ø,BF,D6,1Ø
15Ø DATA F3,AA,B9,Ø6,ØØ,BF,D2,11,F3,AA,B9,Ø6,ØØ,BF
16Ø DATA 47,4C,F3,AA,26,A1,66,42,8E,CØ,BF,2A,Ø3,B9
17Ø DATA Ø4,ØØ,BØ,9Ø,F3,AA,EB,Ø3,9Ø,E2,BC,Ø7,5F,59
18Ø DATA 58,9D,5D,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,B8,21,35,CD,21,89
19Ø DATA 1E,66,Ø1,8C,Ø6,68,Ø1,B8,21,25,ØE,Ø7,BA,Ø3
2ØØ DATA Ø1,CD,21,BA,6A,Ø1,B1,Ø4,D3,EA,42,B4,31,CD
21Ø DATA 21
```

BABY JO (Compil Super Heros)

```
1Ø 'Vies infinies pour BABY JO (programme TSR:
2Ø 'lancez BAB avant BABY) (C) JOYSTICK 1993
25 C=Ø
3Ø OPEN "O",#1,"BAB.COM"
4Ø FOR I=1 TO 1Ø2
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>94Ø9 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "BAB.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,41,9Ø,55,8B,EC,9C,5Ø,51,1E,8Ø,FC,3Ø,75
12Ø DATA 2A,83,7E,Ø2,ØC,75,24,B8,ØØ,Ø1,B9,ØØ,BØ,8E
13Ø DATA D8,81,3E,3A,Ø7,32,Ø2,75,11,81,3E,3C,Ø7,7D
14Ø DATA Ø3,75,Ø9,C7,Ø6,3C,Ø7,9Ø,9Ø,EB,Ø4,9Ø,4Ø,E2
15Ø DATA E2,1F,59,58,9D,5D,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,B8,21,35
16Ø DATA CD,21,2E,89,1E,3F,Ø1,2E,8C,Ø6,41,Ø1,B8,21
17Ø DATA 25,BA,Ø3,Ø1,CD,21,B4,31,BA,43,Ø1,B1,Ø4,D3
18Ø DATA EA,42,CD,21
```

DOUBLE DRAGON III

FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Vies, energie et coins pour DOUBLE DRAGON 3 par Guillaume PERNOT
1ØØØ DATA 3,1,"DD3      .EXE",Ø1,FF,ØØ,ØØ,55,13
1Ø1Ø DATA 2  ,"DD3      .EXE",ØF,ØØ,FF,7F,ØØ,ØØ,E7,4Ø
1Ø2Ø DATA 2  ,"DD3      .EXE",E6,ØØ,FF,7F,ØØ,ØØ,61,13
```

DEATH TRACK (Compile POWERHITS SCIFI)

FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Argent infini pour DEATH TRACK par Guillaume PERNOT
1ØØØ DATA 4,8,"DTRACK  .EXE",Ø1,Ø6,2A,A2,11,16,2C,A2,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,AE,33
1Ø1Ø DATA   8,"DTRACK  .EXE",29,Ø6,2A,A2,19,16,2C,A2,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,74,5F
1Ø2Ø DATA   8,"DTRACK  .EXE",29,Ø6,2A,A2,19,16,2C,A2,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,61,66
1Ø3Ø DATA   8,"DTRACK  .EXE",29,Ø6,2A,A2,19,16,2C,A2,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,43,67
```

SPECIAL FORCES

FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Chargements infinis pour SPECIAL FORCES par Guillaume PERNOT
1ØØØ DATA 4,4,"SFORCES .EXE",Ø1,Ø6,54,Ø1,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,5E,DC
1Ø1Ø DATA 4,  "SFORCES .EXE",Ø1,Ø6,54,Ø1,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,6D,DC
1Ø2Ø DATA 4,  "SFORCES .EXE",Ø1,Ø6,54,Ø1,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,91,DC
1Ø3Ø DATA 4,  "SFORCES .EXE",Ø1,Ø6,54,Ø1,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,9E,DC
```

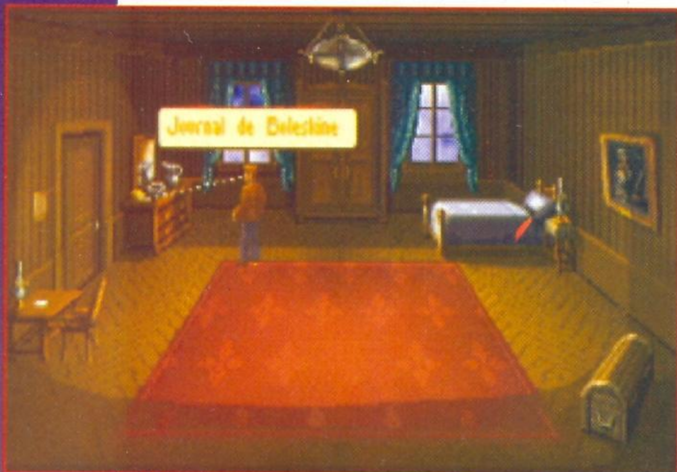
TEAM YANKEE (Compil COMBAT Classics)

FASTPATCH 1.Ø

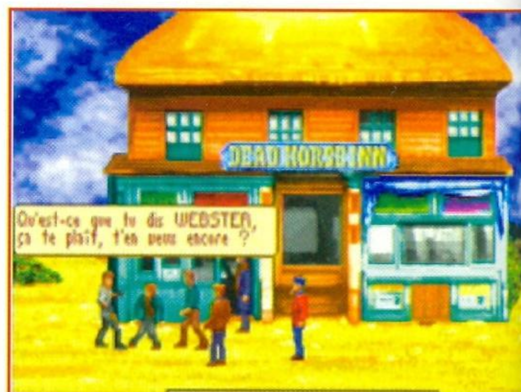
```
998 'Ammo infinis pour TEAM YANKEE par Guillaume PERNOT
999 'à exécuter aprés un "UNLZEXE TYGAME."
1ØØØ DATA 1,4,"TYGAME   .   ",26,FE,48,38,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,Ø1,ØØ,CA,Ø8
```

TEST PC

SHADOW O

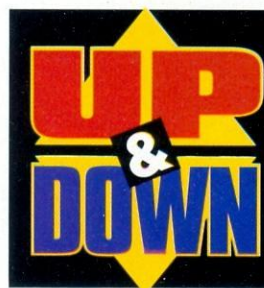


Le Journal de Boleskine vous apportera les premiers indices qui vous guideront dans vos actions. Il s'agit, notamment, de retrouver le petit garçon de 12 ans qui, en 1834, a mené Boleskine au calvaire. Ce "petit garçon" doit maintenant avoir dans les 88 ans.

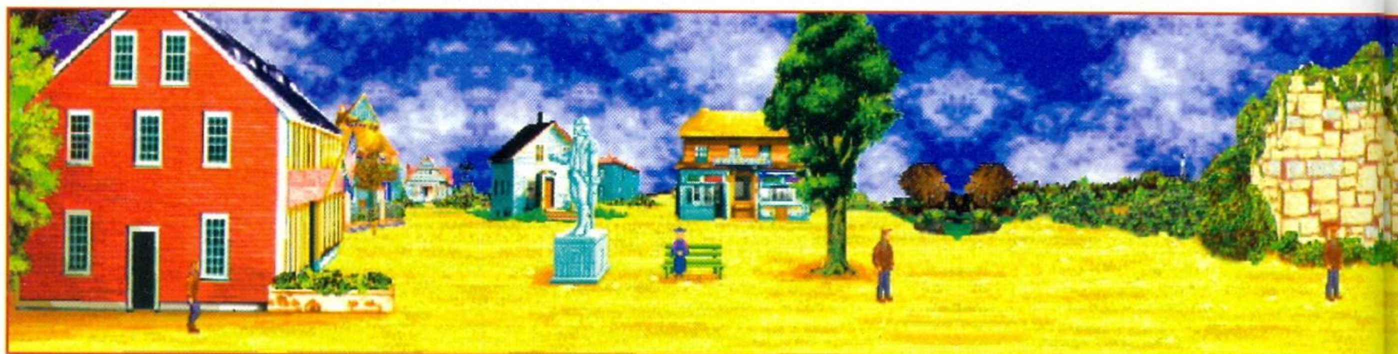


Vous assisterez bientôt au lynchage du pauvre Webster par les deux vauriens de Hambleton. C'est l'occasion de prouver votre bravoure et de vous faire, en même temps, un allié appréciable.

Grâce à Infogrames, les fans du fantastique de grande classe sont gâtés avec deux adaptations consécutives de l'univers délirant de Lovecraft. Les forces du mal se déchaînent encore et il vous faudra bien du courage pour en arriver à bout. Nous sommes en 1910 et vous êtes John Parker, un astronome qui collabore à la revue scientifique anglaise British Scientific News. Vous avez fait des recherches sur les travaux d'un certain Lord Boleskine, l'un des savants qui ont pu observer la comète de Halley lors de son dernier passage en 1834. Boleskine, dans ses notes, laissa entendre qu'il avait découvert des faits extraordinaires à Illsmouth, une petite ville côtière en Nouvelle Angleterre.
Malheureusement, il ne put en témoigner davantage puisque dès son retour, il fut enfermé dans un asile psychiatrique. Qu'était-il donc arrivé pour qu'un tel savant passe, presque du jour au lendemain, pour un fou? Cette histoire ferait un excellent article si vous pouviez révéler au monde ses découvertes... Car vous êtes intimement persuadé qu'il était loin d'être aliéné. C'est une excellente occasion de rapporter un scoop en révélant au monde les découvertes de Boleskine, d'autant plus que la comète de Halley va passer dans trois jours. Vous partez donc pour Illsmouth sur les traces de Boleskine. Cette petite ville apparemment paisible et banale, cache de nombreux mystères et, notamment, une vieille légende faisant référence à Cthulhu, l'un des Grands A ncêtres qui régnaient autrefois sur le monde... Le scénario est décomposé en trois parties principales, correspondant aux trois jours que vous passez à Illsmouth avant le passage de la Comète de Halley. Pour conserver le suspense indispensable à ce genre d'histoire, sachez néanmoins que dès la première nuit, vous allez découvrir une sorte de messe noire à laquelle participent des Soggoths illsmouthiens, des adorateurs de Cthulhu. Et cela ne fera qu'empirer au fil des jours et surtout des nuits... Le système du jeu est (très) inspiré de celui d'Eternam, un autre grand hit d'Infogrames, avec une vue à la Sierra, où vous voyez votre personnage se déplacer. Les objets utiles et donc ramassables, sont indiqués par des pointillés, ce qui évite justement, comme dans les Sierra, de fouiller inutilement partout. Quand une action mérite une attention particulière, on a droit à des zooms très hollywoodiens sur certaines parties de l'écran, ou à des écrans plus ou moins animés à base de polygones très dessins animés. Pour chaque dialogue, un gros plan vous



- ▲ Enfin, un peu d'originalité, un scénario haletant dont le suspense va en s'amplifiant. Pour ceux qui aiment se faire peur.
- ▲ Les graphismes sont réussis et les effets cinématographiques surprenants.
- ▲ La musique est vraiment très angoissante et son utilisation parcimonieuse renforce bien l'ambiance.
- ▲ L'interface au clavier est très simple d'utilisation et, finalement, très pratique.
- ▲ Que de bonnes choses, quoi!
- ▼ Les bruitages, bien que d'excellente qualité, sont trop rares. Pas de porte qui grince, de loups qui hurlent à la mort, ni de grincements de pas sur le parquet...



F THE COMET



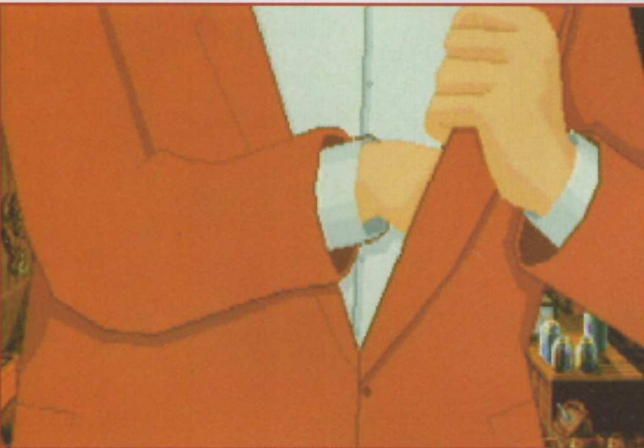
montre le visage de votre interlocuteur - c'est là que vos dons de morphopsychologie feront véritablement merveille- et un système maintenant bien rôdé de QCM vous permet de distiller vos réponses. Comme l'implique le huis-clos du scénario, bien que les lieux visités ne soient pas grandioses - vous savez, rien ne ressemble plus à une petite ville qu'une autre petite ville-, ils sont dépeints par des graphismes très travaillés et réussis -les écrans de la forêt sont superbes-. Autant la rareté de la musique, angoissante à souhait, peut se comprendre puisqu'elle permet de souligner la progression de l'aventure, renforçant ainsi le suspense, autant on peut regretter le manque réel de bruitages pour un jeu dit d'ambiance -certains écrans sont d'un mutisme à la limite du supportable. Mais rien de bien grave en somme, comparé à la qualité de l'ensemble. Bien qu'une barre d'icônes soit disponible en haut de l'écran, la souris n'est pas du tout gérée et tout se fait au clavier. Ne croyez cependant pas que clavier veuille dire casse-pieds, au contraire, et les "raccourcis- clavier" très simples d'utilisation, deviennent vite familiers. Ce nouveau titre d'Infogrames est tout à fait digne du précédent -Alone In The Dark, dois-je encore vous le rappeler- et ne fait donc que confirmer la place et l'influence de cet éditeur frenchie en matière de jeux d'aventure depuis quelque temps. L'originalité du thème lovecraftien dans les jeux d'aventure doit être soulignée (y'en a marre d'incarner un prince à la rescousse de sa belle contre le grand vilain méchant dans des histoires à l'eau de rose cul-cul la praline) et on peut espérer que Shadow of the Comet donnera des idées aux scénaristes... Assez des grands sentiments, on veut aussi avoir peur! **CALOR**



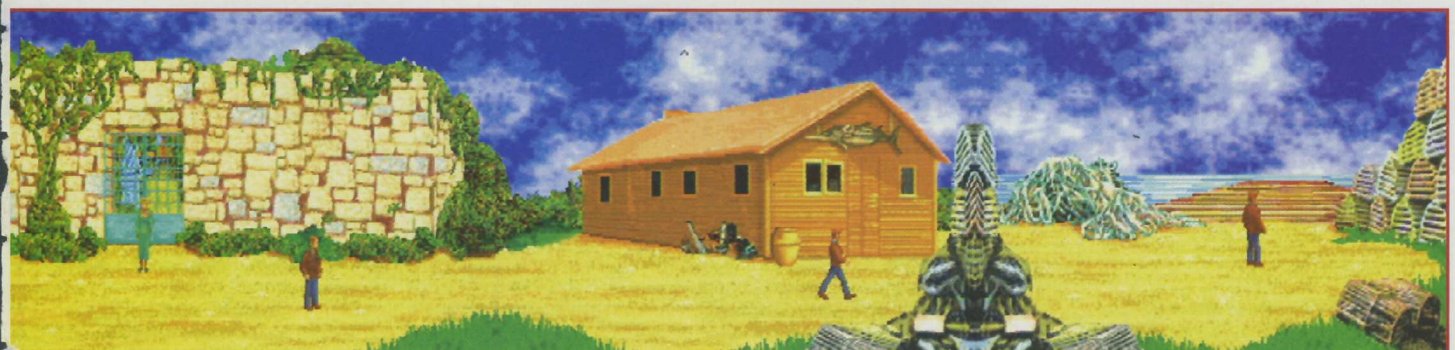
Le jeu se déroule sur une vue à la Sierra, où vous voyez votre personnage. Vous pouvez faire apparaître en haut de l'écran une barre d'icônes, bien que la souris ne soit pas du tout gérée. Très vite, vous utiliserez le plus naturellement du monde des "raccourcis–clavier" très simples d'emploi.

1 • PARLER 2 • RAMASSER 3 • UTILISER 4 • REGARDER 5 • INVENTAIRE 6 • AGENDA 7 • OPTIONS

Comme dans Eternam, des séquences animées de style très dessins animés ainsi que des zooms cinématographiques, ponctuent l'aventure de façon fort réussie, soulignant ainsi l'action.







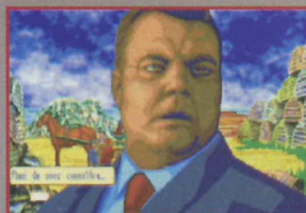
SUITE

SHADOW OF THE COMET (suite)

GALERIE DE PORTRAITS


John T. Parker, astronome, vous collaborez au British Scientific News. Avec l'accord de votre éditeur en chef, vous partez sur les traces de Lord Boleskine qui aurait fait d'extraordinaires découvertes.


Le Dr. Cobble, votre logeur, adore les livres et la peinture. Il est étonnant que cet éminent chirurgien, diplômé de l'université de Miskatonic, se soit "enterré" dans un trou tel qu'Illsmouth.


Andrew Arlington, le Maire de Illsmouth, s'intéresse beaucoup à vos activités. Très curieux -soupçonneux?-, il vous posera beaucoup de questions dès votre arrivée.


Tobias Jugg, Archiviste unique et principal de la ville, est un véritable puits de science occulte. Il est prêt à vous montrer des documents qui apparemment authentifieraient la légende de Cthulhu.


L'employé de Poste n'est qu'un petit fonctionnaire qui n'est au courant de rien et ne fera rien pour vous aider. Plutôt hostile, véritable tête à claques...


Mlle Picott est une vieille fille généreuse qui s'occupe de Thomas Greenwood, un vieil aveugle et sourd. Elle s'acharne à vouloir marier sa nièce, Gloria, avec l'un des hommes de la ville.


Mary Matthews, la fille du pharmacien, distante au premier abord, vous fera des sourires très significatifs dès que vous aurez "sauvé" le pauvre Webster des poings des frères Hambleton.


Jed Donahue est un fermier sans histoire. Enfin, ce que j'en sais; il est tellement peu causant cet homme–là.


Gloria Tilton, la nièce de Mlle Picott, voit en vous une sorte de prince charmant. Elle désespère en effet de trouver l'âme soeur à Illsmouth, les hommes y étant trop quelconques à son goût.


Joe Zeke, le barman, ne vous donnera pas beaucoup de renseignements ("c'est une taverne ici, pas une agence de renseignements"). Oh, profitez–en pour prendre une petite bière.


Nathan Tyler, le gardien du phare, est un type assez louche. Il serait prêt à vendre sa propre mère. Soyez ferme quand vous négociez avec lui, et surtout, ne croyez pas que son invitation soit amicale.


Benjamin Hambleton, l'un des morveux de Wilbur Hambleton, iest une des terreurs de la ville. Il sème la pagaille où il passe et adorent se déchaîner sur de pauvres malheureux.


Obed le frère de Benjamin, fils de Wilbur Hambleton, est de tous les mauvais coups que monte sont frère. Comme tabasser Walter Webster, par exemple.


Walter Webster est le bouc-émissaire et le punching-ball préféré des frères Hambleton. Si vous l'aidez, il vous mènera même au calvaire.


Jonathan Matthews, le pharmacien, se passionne pour la photographie. Il met d'ailleurs son laboratoire personnel à votre disposition pour développer vos clichés.


Will E. Myer, le marchand, est un homme honnête. Sa devise est "Myer a tout, Myer vend tout", un peu comme la Samaritaine quoi !


Thomas Bishop, le marin, connaît bien Nathan Tyler, le gardien du phare. Il vous conseillera à juste titre de vous méfier de ce dernier...


Curtis Hambleton a un physique assez révélateur. Ce "vieux fou" vit redus dans la pêcherie abandonnée près du port. Est–il celui qui a guidé Lord Boleskine?


Harackamous est le chef de Soggoths. C'est un sorcier doté de pouvoirs surnaturels étonnants, celui qui incante Cthulhu et oeuvre pour son retour sur terre.

La présentation est très efficace, vous plongeant immédiatement dans l'ambiance glauque et démoniaque de Lovecraft. Le scénario est, en fait, une compilation des nouvelles de Lovecraft et tel l'oeuvre du maître, se révèle peu à peu, traduisant formidablement une angoisse abyssale en crescendo.

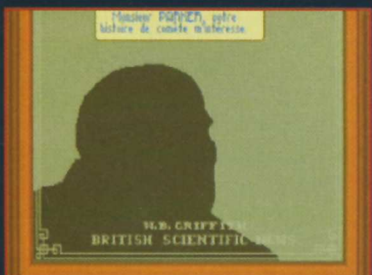














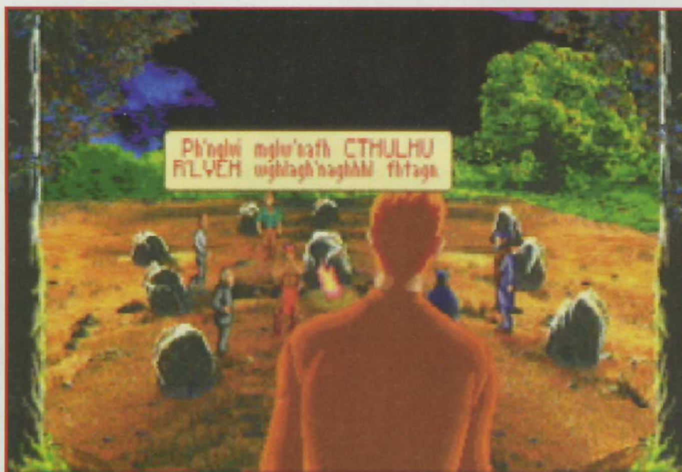
LOVECRAFT ET LE MYTHE DE CTHULHU

Howard Philip (H.P. pour les intimes) Lovecraft (1890-1937) est l'un des auteurs les plus influents de la littérature dite fantastique, sinon LE Maître en la matière. Bien que complètement imaginaire, son oeuvre a été très sérieusement étudiée, notamment par de véritables occultistes qui y voient une représentation de l'"autre réalité" dont sont inconscients le plupart des hommes. Lovecraft est ainsi considéré comme un "magicien naturel" qui, par ses rêves et ses archétypes surgis des profondeurs de son inconscient, était entré en contact avec les forces surnaturelles et avait acquis une certaine connaissance des réalités cosmiques.

La mythologie imaginaire de Lovecraft se décompose en trois principales articulations. D'abord, l'humanité ignore la véritable nature de l'univers: il existe d'autres dimensions de l'espace, remplies d'êtres au pouvoir terrifiant, animés par le mal. Ensuite, elle ignore que la terre fut autrefois gouvernée par quelques-uns de ces êtres, les Grands Ancêtres, qui perdirent un jour leur pouvoir sur cette planète et qui, depuis, s'efforcent de la reconquérir. Enfin, elle ignore que partout sur la terre, des individus appelés Soggoths, ont choisi l'alliance avec les Grands Ancêtres.

Lovecraft a nommé quelques-uns de ces Grands Ancêtres dans ses nombreuses nouvelles. Il y a d'abord Azatoth, le Dieu aveugle et stupide (et son serviteur Nyarlathotep) et Yog-Sothoth, le maître du temps et de l'espace. Vient ensuite Shub-Nigurath, "énorme masse suppurante et brumeuse" souvent considérée comme une entité femelle incarnant la "fécondité cancéreuse", et qui apparaît sous la forme d'une "chèvre noire des bois aux milles chevreaux". Cthulhu est, de tous les Grands Ancêtres, le plus terrifiant et le plus célèbre, qui, avec Dagon, règne sur R'lyeh, "la cité au fond de la mer", les profondeurs abyssales des océans. Enfin, Hastur, le demi-frère de Cthulhu, hante l'air et l'espace.

Si vous voulez revivre le Mythe de Cthulhu, la plupart des nouvelles de Lovecraft ont été éditées en Français dans les éditions de poche. De nombreuses études sur l'oeuvre de Lovecraft sont également disponibles. Enfin, si vous êtes rôliste, vous ne pouvez ne pas connaître l'immense jeu de rôles de Sandy Petersen, l'Appel de Cthulhu, édité par Chaosium, traduit en Français et diffusé par les Jeux Descartes et leurs boutiques.



A votre arrivée au calvaire, vous assistez à une messe noire à laquelle participent certains habitants de Illsmouth. Avec le décodeur, l'incantation prononcée veut dire "Dans sa demeure de R'lyeh, la morte Cthulhu rêve et attend". Elle attend sa libération prochaine, quand les étoiles lui seront favorables et qu'un nombre suffisant d'adeptes préparera son retour. C'est-à-dire dans deux jours...



La forêt qui entoure Illsmouth est impénétrable aux visiteurs. Méfiez-vous, rien ne ressemble plus à un arbre qu'un autre arbre et il vous sera très facile de vous perdre.

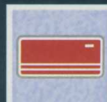


EDITEUR : INFOGRAMES

SUR PC


AVENTURE


-


6,9 MO


640 KO


1 JOUEUR


CLAVIER





GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	18
ERGONOMIE	17
INTERET	17
ORIGINALITÉ	17

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

87%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

BEST OF T



Entre la boxe française et le full-contact, le Kick Boxing est un sport violent où la plupart des coups sont permis. Ce jeu vous propose de pratiquer ce sport, bien installé dans votre fauteuil, à l'abri des châtaignes. A l'instar d'André Panza, triple champion du monde, défiez les meilleurs practiciens et propulsez-vous à la tête du championnat du monde !

Le jeu débute avec un écran permettant le paramétrage du soft. Ainsi, vous pouvez sélectionner le nombre de joueurs ou l'adversaire à rencontrer si vous êtes seul, vous entraîner dans la salle prévue à cet effet, choisir la panoplie de coups à conserver pendant le jeu, le nombre de rounds, sans oublier le code de sauvegarde si vous désirez reprendre une partie là où vous l'aviez laissée. Le nombre de mouvements est assez impressionnant et chacune d'eux est bien décomposé. De par le faible nombre de possibilités offertes par une manette de jeu, vous devez choisir un total de treize coups sélectionnés parmi les cinquante-cinq disponibles. A tout moment de la partie, ou plus précisément entre chaque combat, il est possible de modifier celui-ci pour l'adapter au mieux à la manière de combattre du prochain adversaire. Pour peaufiner ses réflexes et accroître son endurance, une salle d'entraînement est accessible à partir de l'écran principal, mais les progrès ne sont pas très rapides et l'on se demande si cela sert à quelque chose. Bien que cette nouvelle version du soft n'apporte rien de bien nouveau, quatre "super coups" sont maintenant sélectionnés d'office, quel que soit votre choix initial. Mais la différence ne s'arrête pas là. En effet, la possibilité de concourir contre seize adversaires vous est offerte (en lieu et place des huits boxeurs de la première version) et une nouvelle épreuve fait son apparition: le Kumate. En fonction de votre niveau de progression dans le jeu, l'ordinateur vous propose à plusieurs reprises, de prendre part à cette épreuve redoutable. Ce genre de combat, tout à fait illégal et basé sur des paris, permet de renforcer son image de marque et de grimper dans le classement; mais c'est un véritable quitte ou double où vous n'avez aucun droit à l'erreur; il en résulterait une dégringolade vertigineuse, surtout si vous aviez atteint une place honorable. Pour éviter cela , je vous conseille de noter fréquemment le code de sauvegarde afin d'éviter les mauvaises surprises. A ce propos, le code peut être tapé sur n'importe quelle machine, ce qui est fort pratique lorsque votre meilleur pote n'a pas la même que vous. Toujours est-il que les adversaires du Kumate ne sont pas les mêmes que les seize sus-nommés et qu'ils sont loin d'être tendres! Chaque combat "normaux" vous rapporte une certaine somme d'argent et un droit d'entrée dans la catégorie supérieure. Ainsi, l'ordinateur vous interdit de boxer contre un adversaire nettement plus fort que vous, ce qui évite de se prendre la pâtée du siècle. Lors de la baston, votre personnage répond parfaitement aux ordres donnés et le maniement au clavier ne souffre d'aucun temps de retard.



Les matchs importants se déroulent au milieu d'un public averti. En effet, les joueurs s'en prennent plein la tronche pour pas un rond et le résultat n'est pas toujours très beau à voir. Pourquoi tant de haine ?

UP & DOWN

- ▲ L'animation est quasi-parfaite et chaque mouvement est très décomposé. De plus, les personnages répondent au doigt et à l'oeil.
- ▲ L'impact des coups est précis et clairement représenté à l'écran.
- ▲ Les bruitages sont excellents bien que quelque peu répétitifs.
- ▼ Cette version n'apporte pas grand-chose de nouveau et les possesseurs de l'ancienne version risquent d'être fort déçus.
- ▼ La protection est assez catastrophique et pas du tout au point.

THE BEST



N'espérez pas figurer dans ce classement avant pas mal de temps. Seuls les meilleurs y trouvent une place...





La salle d'entraînement permet de prendre des forces avant d'affronter le prochain boxeur. Les progrès sont lents et assez peu visibles.

De plus, chaque impact effectif est affiché à l'aide d'un éclair de couleur, et l'on ne se pose jamais la question de savoir si le coup a atteint son but ou non. Les gestes sont fluides et réalistes (plus de six cents sprites ont été nécessaires pour obtenir un tel résultat) et la rapidité est irréprochable. Les bruitages renforcent d'autant plus le réalisme qu'ils sont entièrement digitalisés. En revanche, si la musique de présentation est très correcte, elle est inexistante pendant l'épreuve et le reste du jeu, ce qui est, somme toute, fort dommage.
Malgré un air de déjà vu, ce programme reste un modèle du genre, mais les possesseurs de l'ancienne version n'y trouveront qu'un intérêt usurpé.

LORD CASQUE NOIR



Une charmante créature vous indique le numéro du round qui débute. N'est-elle pas ravissante comme tout? Toujours est-il que Danbiss ne pense plus qu'à elle



Certes, ça ne vaut pas Street Fighter II... Quoique !



L'impact des coups est clairement représenté. Les spots logés en haut et de chaque côté de l'écran représentent le niveau d'endurance des deux personnages.

EDITEUR : LORICIEL

SUR AMIGA


COMBAT


NOTICE VF : 17


1 MO


2 DISQUETTES

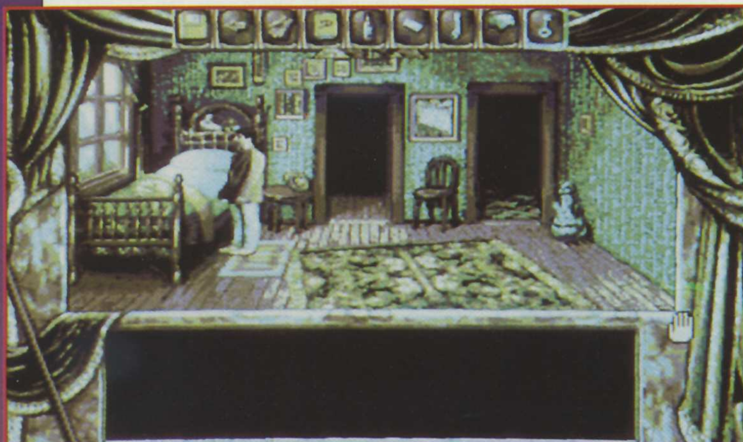

2 JOUEURS


CLAVIER-JOYSTICK

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	15
ANIMATION	18
MANIABILITE	18
INTERET	17
ORIGINALITÉ	13

83%

DARK

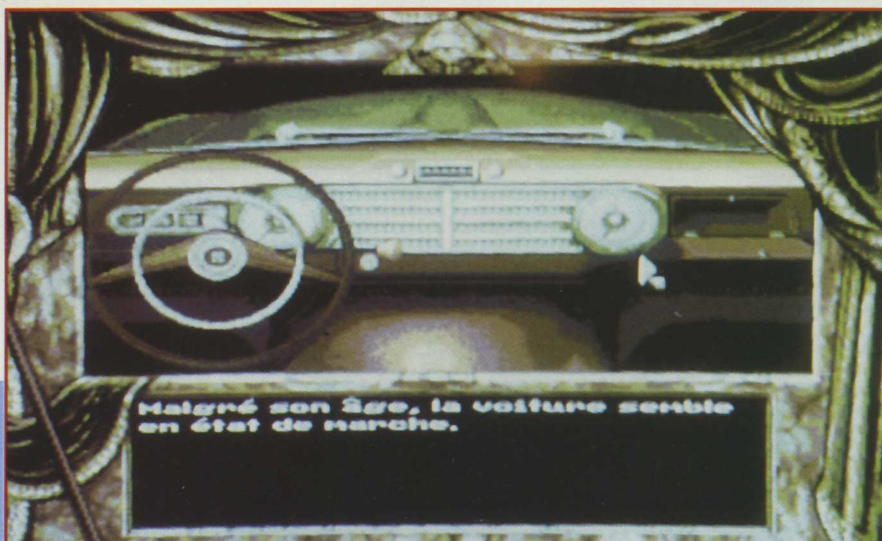


L'interface de Dark Seed est très simple à utiliser et ressemble beaucoup à celle des Sierra. Quand vous cliquez sur le bouton droit, le curseur change de forme pour les actions. Si vous mettez la souris en haut de l'écran, votre inventaire apparaît sous forme d'icônes. L'un d'eux, la disquette, donne accès aux options.

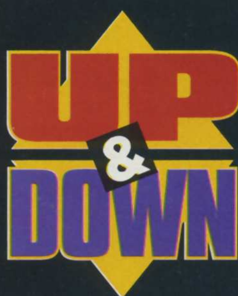
Ce que notre monde serait terne sans ces créateurs de génie dont fait partie le Maître du biomécanique, H.R. Giger... Mais si, vous le reconnaissez... Sans lui, le cinéma n'aurait jamais connu la fabuleuse trilogie Alien. Non content de hanter les salles de cinéma et le petit écran, le voilà qui surgit du fond de la nuit pour terrifier nos moniteurs, et il y arrive fort bien le bougre ! Parce qu'on vous entendra mieux crier ici-bas que dans l'espace, imaginez que le Monstre Suprême envahisse la Terre... C'est son dessein (ah ! ah!). Et ce mauvais présage risque de se réaliser si vous ne faites rien. Vous? vous êtes Mike Dawson, un écrivain qui vient de s'offrir une maison au look très Victorienne/Psychose dans la petite ville de Woodlands Hills en Californie. Le plus étrange est que depuis que vous habitez dans cet immense manoir, vos nuits sont peuplées d'horribles cauchemars où l'on introduit dans votre crâne un embryon (?) d'une bestiole bizarroïde. Au réveil, ce n'est guère mieux et votre tête manque d'éclater à cause d'une atroce migraine. Cette impression malsaine ne fait qu'empirer quand, au premier passage du facteur, vous recevez une poupée qui se transforme hallucinatoirement en un hideux alien. Mais n'était-ce vraiment qu'une hallucination? Parce qu'en découvrant le journal du McKeegan, l'ancien propriétaire de la maison, vous apprenez que celui-ci était, en effet, également persuadé que des esprits les plus retors avaient pris possession

Dark World est le reflet du monde réel, le reflet seulement, pas la réplique. Les meubles et les créatures sont purement biomécaniques. Certaines actions dans le monde réel ont cependant des répercussions dans Dark World, et il vous faudra tirer parti de cette interaction.





La voiture qui se trouve dans votre garage ne marche pas. Les seuls trucs intéressants se trouvent dans le coffre et dans la boîte à gants... Ecoutez quand même la radio, les animateurs des stations racontent parfois des choses très utiles.



▲ Pénétrer dans l'univers biomécanique et claustro du Maître H.R. Giger est un plaisir qui ne se refuse pas!
▲ L'excellente version française permet une emprise totale par l'univers.
▲ Les graphismes en haute résolution sont oppressants, surtout ceux du Dark World extraits des peintures de Giger himself.
▲ La musique est omniprésente, parfois un peu crispante, mais bon..., heureusement très variée.
▲ Les voix digitalisées en français malheureusement plutôt rares (on aurait voulu en avoir plus!) sont superbes, avec de parfaites intonations et accentuations.

▼ C'est peut-être un soupçon lent mais c'est tellement "beau"!

SEED



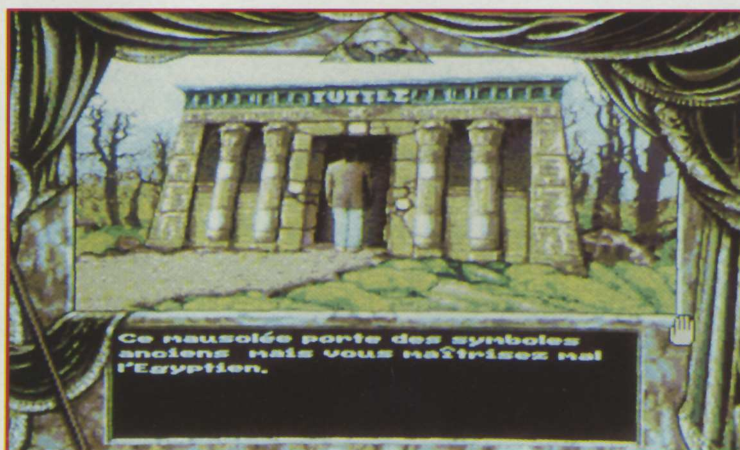


La petite ville de Woodlands Hills est des plus paisibles, trop même... elle ne tardera pas à connaître une vague de crimes pour le moins curieux. En attendant, vous pouvez toujours aller faire un tour à l'épicerie pour vous armer en alcool.



Vos nuits sont peuplées des cauchemars les plus atroces. Et ce n'est pas près de s'arranger car, même complètement éveillé, vous aurez des visions hallucinatoires ressemblant à vos cauchemars comme deux gouttes d'eau.

de son cerveau (en voilà une idée !). Peu à peu, après avoir visité Woodlands Hills, fait connaissance avec votre voisin Delbert et accompli pas mal d'actions pour le moins peu communes comme, par exemple, profaner une tombe, vous trouvez une des clés du mystère liée au miroir brisé qui se trouve dans votre salle de séjour. Et c'est ici que le vrai cauchemar commence, parce que jusqu'à maintenant, ce n'était que de la gnognotte. Ce miroir est, en fait, une porte dimensionnelle qui vous conduit droit dans le Dark World (Monde de l'Ombre), véritable alter-ego du nôtre, à la seule différence près que toutes choses, des meubles aux habitants, sont plus ou moins biomécaniques (mélange de cartilage et d'os et de métal) et qu'elles n'ont, bien évidemment, pas tout à fait la même logique que nous. La première chose remarquable de Dark Seed, c'est, bien sûr, les graphismes. Ceux-ci ont été travaillés en haute résolution avec des palettes de couleurs correspondant à celles utilisées par Giger. Les décors du Dark World sont composés d'éléments de différents tableaux du Maître qui ont été scanérisés puis retravaillés. Le résultat dépasse, sans conteste, les espérances et a impressionné Giger lui-même. Si d'ailleurs vous n'y prenez pas garde, vous risquez, par moments, quelques sueurs froides et battements de coeurs intempes-

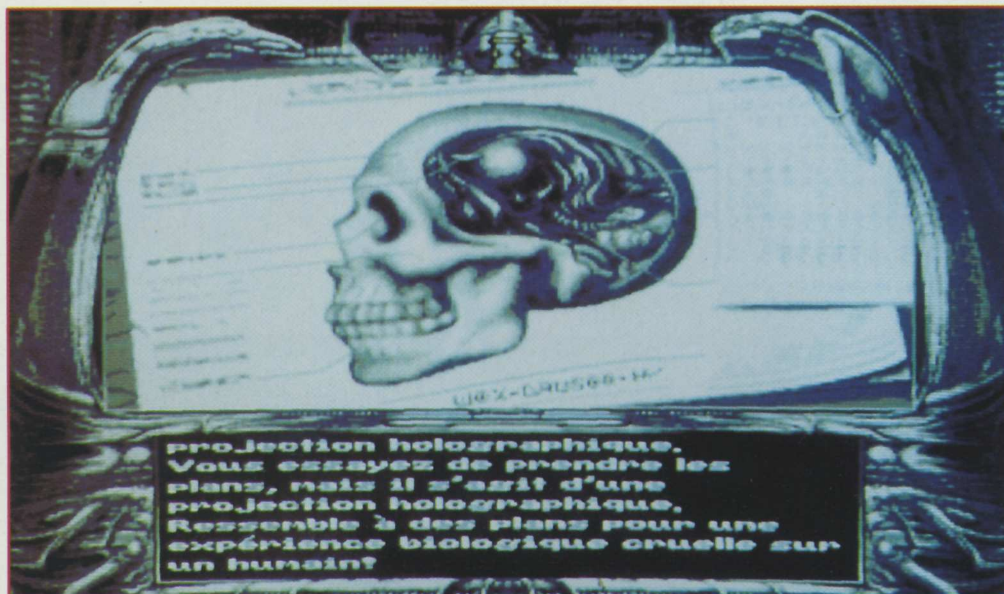


Comme dans tout scénario d'horreur, vous visiterez un cimetière, et même une crypte qui vous délivrera les clés d'un mystère de l'horloge... (?!) Pour entrer dans cette crypte, vous devrez récolter des indices que vous a laissés l'ancien propriétaire de votre maison.

H.R. GIGER

Dès son enfance, Giger nourrit une inquiétante fascination pour tout ce qui est étrange et macabre. Il poursuit des études d'Arts Décoratifs où il se découvre un intérêt croissant pour les travaux de de Freud et, notamment, pour l'analyse des rêves. Il a déjà publié de nombreux dessins dont certains sont sortis en un album "Ein Fressen für den Psychiater" (Une aubaine pour le psychiatre). Giger tire son inspiration des travaux des plus grands "spécialistes" du fantastique et, notamment, de l'indétrônable H.P. Lovecraft. Il traduit ses visions cauchemardesques aux paysages choatiques et aux créatures effrayantes dans tous les domaines des arts visuels: peinture, sculpture mais aussi design intérieur. Sa maison est d'ailleurs meublée de ses propres créations. Il a également designé deux bars, l'un en Suisse et l'autre au Japon, qui portent son nom. Mais ce qui l'a fait connaître du grand public, c'est indéniablement l'adaptation de son univers hallucinant pour Alien (l'Alien lui-même bien sûr, décors, etc.) pour lequel il a reçu un Oscar. Pour Giger, le cinéma est un art beaucoup plus important de nos jours que la peinture. Puisque pour Giger, le cinéma est un art plus important que la peinture de nos jours, ses collaborations au 7e art se multiplent: Futur Kill, Poltergeist II... Grâce à Cyberdreams, cet artiste touche-à-tout se met aux jeux micro et l'on ne s'en plaindra pas.

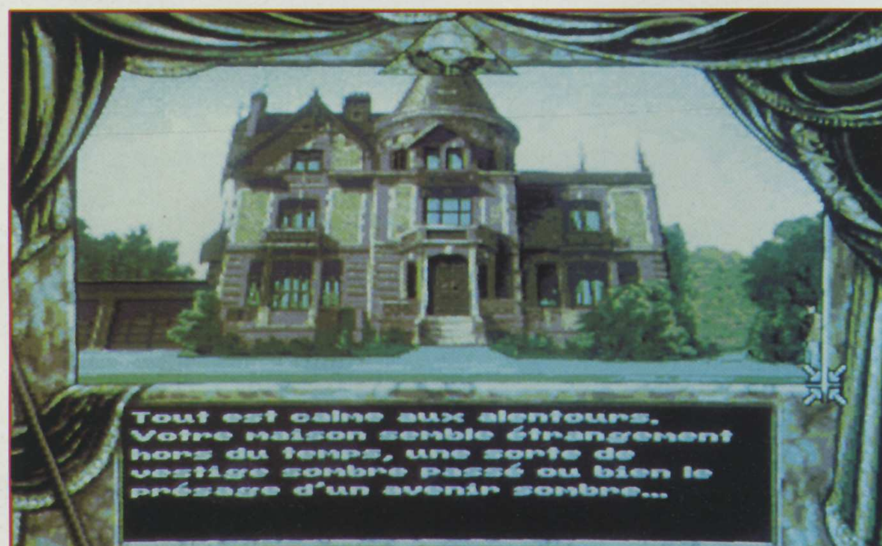
SUITE



Dans Dark World, vous découvrirez, dans l'équivalent de votre bureau, le plan machiavélique représentant... votre propre cerveau (euh?) A croire que les aliens vous ont réservé un destin de "mère porteuse" - l'un de vos cauchemars montre un embryon alien pénétrant dans votre tête!

tifs, symptômes des malaises les plus claustrophobiques. Les personnages sont également digitalisés (Mike Dawson est, au passage, l'un des producteurs/concepteurs du jeu) et leur animation, bien que quelque peu saccadée, est criante de vérité. L'environnement musical et sonore n'est pas en reste et les mélodies sont parfois si étranges qu'il vous faudra des nerfs d'acier pour ne pas baisser le son de votre moniteur. Ce serait d'ailleurs bien dommage puisque pendant les dialogues, vous entendrez de formidables voix digitalisées avec de parfaites accentuations et intonations. Pour vous mouvoir dans ce univers cauchemardesque, vous disposez des plus fabuleux "outils informatiques" de notre temps, les icônes et la souris, c'est dire la simplicité de l'interface. En cliquant sur le bouton droit, vous changez la forme du curseur pour vous permettre de vous déplacer, de regarder/prendre/utiliser un objet, etc. En mettant la souris en haut de l'écran, vous faites apparaître votre inventaire avec, notamment, une icône disquette qui donne accès aux options du jeu. Vous voyez? quand je vous disais que c'était simple. Bref, Dark Seed est un parfait voyage, qui plus est, en français, dans un univers fantastique très lovecraftien issu du génie malsain de Giger. Laissez-vous emporter par l'horreur biomécanique !

CALOR



Voilà certainement une maison qui dira quelque chose aux fans d'Hitchcock et surtout de Psychose. On s'attendrait presque à voir surgir Anthony Perkins... En tout cas, ce n'est pas le scénario de Dark Seed qui vous décevra côté frissons.

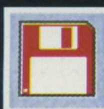
EDITEUR : CYBERDREAMS

SUR AMIGA


AVENTURES


NOTICE VF : 14


1 MO


7 DISQUETTES


1 JOUEUR


SOURIS

GRAPHISME	18
BRUITAGE	14
MUSIQUE	17
ANIMATION	16
ERGONOMIE	17
INTERET	18
ORIGINALITÉ	18

84%

DEJA TESTE SUR PC DANS JOYSTICK N°27

A l'aide de la bibliothécaire, vous retrouverez un morceau manquant du journal de McKeegan, l'ancien propriétaire de la maison, qui vous fournira des indices sur la façon d' "entrer dans le miroir".



ROBOSPORTS POUR WINDOWS

Même les meilleurs éditeurs se plantent. Ben oui, Maxis ne nous refera pas le coup de SimCity; ils ne lanceront pas la mode de RoboTruc. Ils se sont pourtant payé un sans faute jusqu'à maintenant... Grosso-modo, RoboSports est un jeu de stratégie/sports d'une nouvelle génération. Vous commandez une équipe de... robots que vous programmez à l'accomplissement de certaines actions: se déplacer, scanner, tirer, etc. lors de compétitions sportives. RoboSports est en quelque sorte les Jeux Olympiques du XXIe siècle puisque vous pouvez participer à cinq épreuves différentes. Dans Survie, il faut exterminer les équipes adverses avant qu'elles ne détruisent la vôtre. Dans Chasse au Trésor, il faut ramasser le plus de pièces d'or disséminées sur le terrain. dans Capture de Drapeau, il faut prendre le drapeau des adversaires et le rapporter dans votre territoire tout en protégeant le vôtre. Dans Otage, il faut s'infiltrer dans le territoire ennemi et sauver vos otages. Enfin, dans Baseball, il faut faire le tour des différentes bases. Voilà pour le but des jeux. Il vous faut donc planifier les mouvements de vos robots (vous disposez pour chaque tour d'un capital de "points de mouvements") et tirer parti des caractéristiques de chaque robot. Car vos robots diffèrent par leur armement (laser, lance-flammes, missiles, etc.). Jusque là, cela a l'air bien pourtant, me direz-vous. Eh ben, détrompez-vous: bien que le background soit sympathique, la réalisation vous fera vite déchanter. En effet, le jeu ne se déroule pas du tout en temps réel. Pour chaque tour, vous programmez vos robots, sans voir ce que font les autres puisqu'un ennemi n'apparaît que si l'un de vos robots scanne l'endroit où il se trouve. Quand cette programmation est achevée, vous allez en RoboPlayer, une sorte de magnétoscope qui vous permet de voir le déroulement du tour (toujours sans voir les adversaires, puisque vous ne voyez que vos propres robots agir). Une fois le tour visualisé, vous voilà reparti pour la programmation du tour suivant et tutti-quanti. Je me demande encore l'intérêt d'un sport/jeu où les adversaires sont invisibles. En fait, même si l'on peut jouer à quatre (en réseau ou par modem), on a l'impression de jouer le match tout seul sauf, bien sûr, quand on rencontre forfuitement un ennemi (on finit même pas espérer ces affrontements). Techniquement, ce n'est pas non plus le nirvana: les graphismes sont sommaires, les bruitages inexistants et, de plus, hilarants. Un conseil: même si la boîte est très sympa et exhibe un bien voyant Maxis, ne vous faites pas avoir, dirigez-vous sur la série des SimMachin (le dernier, SimLife, est d'ailleurs très bien et vous prendra pas mal de temps!)

CALOR

AMIGA: Vous programmez vos robots sur cet écran où, bien sûr, vous ne voyez aucun adversaire. C'est donc pas à pas et prudemment qu'il faudra se mouvoir: à chaque pas, scannez dans toutes directions et tirez sur tout ce qui bouge!

PC: Une fois la programmation d'un tour terminée, visualisez en play-back vos actions. Toujours sans voir les adversaires (soupir...): vous ne les verrez que si vous faites un "film" du match et revisualisez tout le déroulement (une fois que le match est fini!)



EDITEUR : MAXIS/OCEAN SUR PC

STRATEGIE • NOTICE VO:16 • 2,4 MO • 2 MO • 4 JOUEURS • SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	11
MUSIQUE	10
ANIMATION	11
ERGONOMIE	16
INTERET	12
ORIGINALITÉ	13

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ❑ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■ VGA ■ SVGA ■

57%

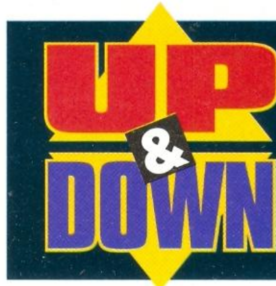
NÉCESSITE : WINDOWS 3

EDITEUR : MAXIS/OCEAN SUR AMIGA

STRATEGIE • NOTICE VO : 16 • 1 MO • 2 DISQUETTES • 4 JOUEURS • SOURIS - CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	10
MUSIQUE	10
ANIMATION	11
ERGONOMIE	16
INTERET	12
ORIGINALITÉ	13

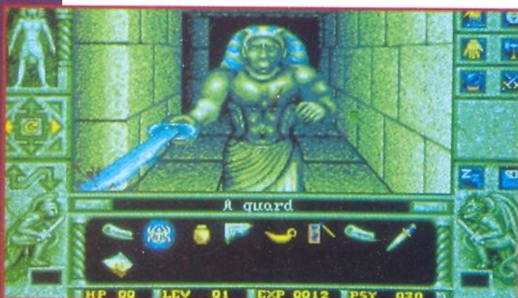
57%



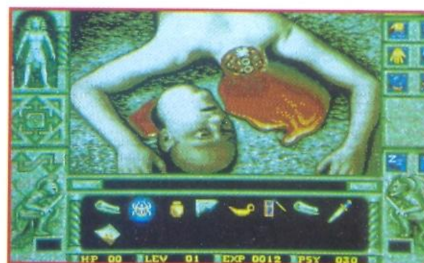
- ▲ C'est signé"Maxis" et encore... (voir Down)
- ▼ Les graphismes sont sommaires (sur PC en 16 couleurs seulement).
- ▼ Les bruitages sont inexistants et ont l'air de sortir des premiers jeux (des bips, et tsoing, tagada)
- ▼ Je cherche encore l'intérêt de ce soft; par curiosité, contactez-moi si vous en trouvez.
- ▼ Et le reste !

WAXWORKS

Si vous n'avez raté aucun des épisodes de Massacre à la Tronçonneuse et autres le Lendemain de la Nuit du Retour des Morts-Vivants Ressucités, si vous avez aimé Elvira, alors ce soft ne peut que vous plaire, malgré sa notation. Parce que l'on est ici, quand même, dans un domaine très particulier, celui des films/jeux gore. Attention, j'ai bien dit "gore", pas "horreur". La distinction est fondamentale pour les puristes. D'un côté, vous avez le gore avec tout plein d'hémoglobine à 2F le litre mais pas forcément "horrible" ; et de l'autre, vous avez l'Horreur, avec un grand H, avec pas nécessairement des effets spéciaux à tout rompre, mais par contre, servie par une ambiance vraiment prenante. Waxworks donc, vous l'aurez compris, appartient à la première catégorie. Ne vous attendez alors pas à un scénario des plus passionnants; ce n'est, en fait, qu'un prétexte pour vous plonger dans des scènes plus sanguinolentes les unes que les autres. Vous êtes l'heureux bénéficiaire d'un héritage, suite à la mort de votre oncle Boris (ça alors, où est-ce qu'ils ont pu aller chercher tout ça! En voilà une idée originale!) Mais cette maison n'est pas vraiment ordinaire; d'ailleurs, ce n'est pas vraiment une maison mais un musée de cire (comme le titre l'indique). Votre oncle avait, en effet, une curieuse passion: il reconstituait des scènes "historiques" de meurtres, le musée des horrreurs quoi! Mais voilà, ce musée détient également un grand mystère: votre frère jumeau Alex a disparu dans les tunnels de cette bâtisse il y a déjà quelques années. Et votre oncle croit fermement que votre famille est sous l'emprise d'une malédiction surnaturelle. Vous devez donc entrer dans les quatre "tableaux" de cire du musée de votre oncle, pour comprendre ce qui s'y passe. Ces tableaux vous "téléportent" dans quatre univers différents et, d'ailleurs, complètement indépendants les uns des autres: l'Egypte Antique, l'Angleterre Victorienne à l'apogée de Jack l'Eventreur, des mines remplies de mutants et l'inévitable et inévité cimetière regorgeant de zombies. Ben vous voyez, c'est simple! Vous recontrerez donc la plupart des créatures qui peuplent les films de gore. Le système de jeu est inchangé par rapport aux Elvira: c'est ni plus ni moins un pâle "dungeon master" avec de l'exploration, des énigmes et des combats à tout rompre. Le système d'acquisition des points d'expériences est, à ce titre, assez bizarre: chaque "pas" vous fait gagner un point! Toutes les actions dont les phases de combat, se font entièrement à la souris et ce ne sont donc pas des questions techniques qui risquent de vous déranger. Les graphismes sont également identiques, avec leur tendance habituelle à virer au rouge.



En Egypte, vous affronterez des guerriers experts en épée. Il vous faudra un peu de patience - et de chance - pour les vaincre car vous ne possédez au départ qu'une dague. Mais si vous en tuez, vous pourrez récupérer leur arme.



Voici le genre de scènes que vous verrez très souvent. Vous n'allez pas vous en plaindre, vous êtes là pour ça non?

L'ambiance est servie par des musiques plus glauques que jamais. On peut cependant vraiment regretter la simplicité des animations des combats ainsi que des bruitages, qui aurait pu rendre les choses encore plus horribles. Quant aux problématiques "accès disquettes", malgré les 11 floppys, elles sont bien gérées et ne risquent pas trop de vous détourner de l'atmosphère macabre. Si, contrairement à moi, vous avez été enchanté par Elvira, Waxworks n'aura donc aucun mal à vous replonger dans le même genre d'angoisse.

CALOR



L'exploration de la Grande Pyramide vous rapportera quelques objets bien utiles: une dague, un bout de parchemin brûlé avec une petite partie d'un plan, une lampe... La panoplie complète de l'explorateur égyptologue averti quoi!

EDITEUR : ACCOLADE

SUR AMIGA




AVENTURES/JDR NOTICE VO : 15



1 MO — 10 DISQUETTES

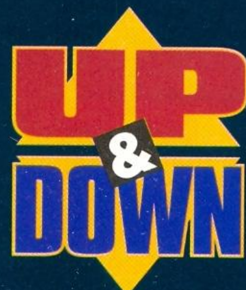



1 JOUEUR — SOURIS

GRAPHISME	12
BRUITAGE	05
MUSIQUE	14
ANIMATION	10
ERGONOMIE	15
INTERET	12
ORIGINALITÉ	13

53%

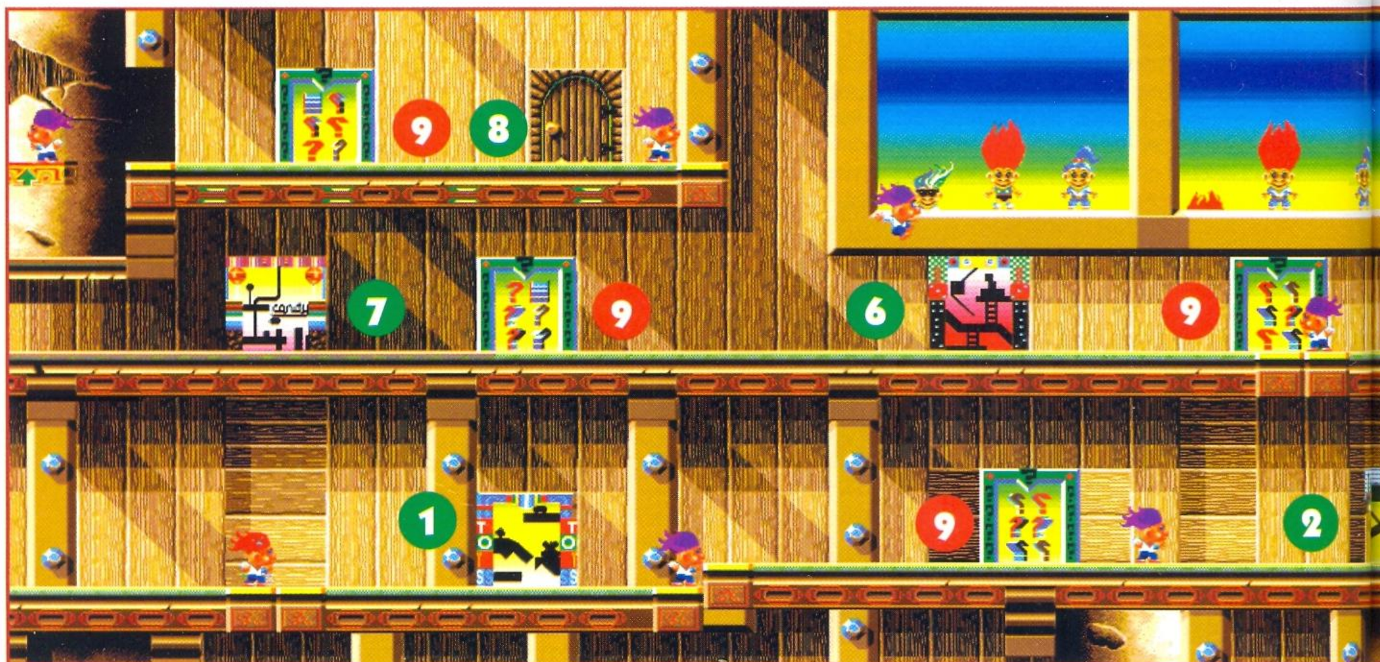
DÉJA TESTÉ DANS JOYSTICK N°32 SUR PC



- ▲ Le thème gore est exploité sous quatre différents "angles": Egypte, Angleterre victorienne, Mines et l'inévitable Cimetière
- ▲ Réservé aux amateurs d'égorgés sanguinolents, de morts-vivants cannibales, de macabés dégoulinants de cervelle, etc.
- ▼ Il n'y a aucune interaction entre les différentes parties du jeu.
- ▼ Le scénario est très très léger et semble avoir été un simple prétexte: quatre "tableaux" de cire, quatre thèmes.
- ▼ Les graphismes sont dans la pure lignée des Elvira (c'est normal, c'est la même boîte!) On adore ou on déteste.
- ▼ La gestion des points d'expériences est rigolote (hem!)

TEST AMIGA

TRO



Les consoles dominent de très loin le marché des jeux de plates-formes. Grâce à un savoir-faire incontestable, les programmeurs japonais maîtrisent parfaitement la conception de ce style très particulier de programme, reposant, en grande partie, sur une ambiance magique, une difficulté savamment dosée et une jouabilité incontestable. Les maisons d'éditions occidentales viennent enfin d'en saisir la recette, celles-ci préférant, jusqu'à présent, favoriser de somptueux graphismes au détriment de la jouabilité. En période de Noël, vous avez très certainement pu observer, dans les rayons de vos magasins préférés, de petits nains à la chevelure fournie et multicolore se baladant sans cesse d'une étagère à l'autre et ouvrant tous les emballages. Si vous êtes de ceux qui ont observé ce phénomène incroyable, vous pouvez désormais retrouver l'un de ces curieux personnages téléportés dans votre micro-ordinateur. Ces Trolls ont la fâcheuse habitude de semer tout ce qu'ils ont en leur possession, y compris leurs chères et tendres progénitures. Vous devez retrouver tous les petits bébés Trolls égarés dans huit mondes différents. Chaque monde se décompose en trois ou quatre niveaux d'une difficulté croissante, s'étalant chacun sur plusieurs écrans



C'est bien connu, un éléphant ça trompe énormément. Celui-ci est totalement inoffensif. Lorsque vous aurez pris soin de lui marcher dessus, il se souviendra de vous et de votre position. Vous pourrez ainsi perdre en toute quiétude puisque vous recommencerez le tableau à l'endroit du dernier pachiderme rencontré. Le cochon volant viendra vous cueillir après chaque tableau achevé.



UP & DOWN

- ▲ L'ambiance du jeu de plates-formes est brillamment retranscrite et n'a rien à envier à ceux proposés sur console. Notre ami Destroy est vert de rage!
- ▲ Les graphismes, ô combien colorés, sont craquants à souhait.
- ▲ Vos oreilles s'en prennent plein les pavillons avec une bande sonore et des bruitages plus que convaincants.
- ▲ Un nombre incroyable de niveaux prolonge nettement la durée du jeu. De longues heures d'amusement en perspective!
- ▼ L'originalité n'est pas des plus délirantes malgré quelques innovations de qualités
- ▼ La traduction de la notice est assez nulle avec tout plein de fotes d'ortografe.

OLLS





de large et de haut, suivi d'un tableau spécial bonus. Autant vous dire que la tâche sera rude et de longue haleine! L'accès à ces mondes s'effectue à partir du tableau jonché de portes alignées les unes à la suite des autres, mais seule une porte sur deux vous est accessible, les stages bonus ne s'ouvrant qu'après avoir nettoyé la totalité du niveau précédent. Noël oblige, le premier monde vous transporte dans un rêve où les jouets se côtoient et s'entretuent. N'oubliez pas que tout ceci n'est qu'un jeu et que, si tout le monde était gentil, il n'y aurait plus rien à y faire. Quoique ce serait beaucoup plus facile à tester et vous pourriez observer encore plus de tableaux, mais d'un autre côté, vous n'auriez plus le même plaisir à les découvrir vous-mêmes et cela ne servirait donc à rien. Remarquez, je n'en suis pas si sûr car si vous pouviez admirer l'ensemble du jeu, vous auriez davantage encore envie de vous le procurer. En fait non, si l'on vous montre tout, vous verrez tout et, de ce fait, vous ne l'acheterez pas non plus... A moins que l'on parvienne à s'entendre sur un accord du genre "ok les gars, on vous dévoile tout mais si vous regardez on vous bute!". Super, mais on ne peut pas vous faire confiance et ceux qui nous croient (les débiles) n'achèteraient plus le canard et l'on ne toucherait alors plus une thune! Il n'y a que Big boss qui serait drôlement content... Bien que si Joy ne sortait plus, il ne gagnerait plus de sous non plus et les éditeurs ne pourraient plus faire connaître leurs produits! Vous seriez dans l'obligation de revendre votre ordinateur (qui ne se fabriquerait plus non plus) pour aller planter des choux! Décidément, c'est indémerdable! Toujours est-il que si les jeux ne comportaient que des gentils, on boufferait du chou tous les midis! Eh ben, on l'a échappé bel les gars! Je disais donc que les jouets ne sont pas toujours dociles et que certains d'entre eux tentent de vous éclater la poire ou de vous scier les basketts (celles de Destroy puent la mort). Mais tous ne sont pas aussi méchants et les différents paquets cadeaux, semés à droite et gauche, vous délivreront toutes sortes de bonus hyper utiles. Tout d'abord, le yoyo fait office d'arme redoutable et vos agresseurs ne peuvent pas l'encadrer. De plus, on peut se balader d'une plate-forme à l'autre en se balançant après avoir pris soin de coller le yoyo sur le plafond. Les bottes d'accélération permettent de speeder la mort, le bouclier de se protéger, les ailes de s'envoler et vous bondirez partout grâce



Nos amis les Trolls aiment bien s'amuser avec tous les joujous que leur a apporté le Père Noël. Mais ceux-ci ne sont pas très conventionnels et cette locomotive tentera à plusieurs reprises de vous aplatir comme une crêpe.

SUITE

TROLLS (suite)



Les clowns sont de la partie. Un sacré cirque quoi qu'il en soit!

aux chaussures à ressorts. Attention tout de même aux boulets ralentissant votre progression ainsi qu'aux chopes de bière car vous serez tellement bourré que vous ne pourrez plus rien faire. Méfiez vous également de l'apparence de certains



La totalité des tableaux jouit de superbes graphismes collant parfaitement à l'ambiance du soft. Les consoles ont du souci à se faire ...

"monstres". En effet, les éléphants ne sont pas si méchants qu'ils en ont l'air et il faut leur foncer dedans chaque fois que vous en apercevez un. Si, par malheur, vous devez perdre l'une de vos précieuses vies, vous recommencerez le niveau à l'endroit du dernier éléphant défoncé. Dans tout ce fouillis d'étoiles et de bonus, on ne distingue pas toujours les petits bébés Trolls habilement dissimulés aux quatre coins du tableau. Il faut être particulièrement attentif et ne pas en oublier un seul. De toutes manières, ils sont si mignons qu'il est hors de question d'en laisser un seul, eheh. Une grosse tétine en bas et à gauche de l'écran vous indique le nombre de nainbus découvert. Une fois le stage entièrement ratiboisé, vous devez vous rendre au "cochon stop" pour que le cochon volant vous transporte dans le niveau supérieur. Le stage suivant se déroule chez Joystick, au milieu des tonnes de feuilles de papier qui s'entassent dans les bureaux. Toute la panoplie d'un canard digne de ce nom s'y trouve. Les pages découpées permettent de fabuleuses glissades, les règles servent de pont, les encriers font de l'humour noir et les stylos n'écrivent que des conneries (et moi aussi). Le troisième monde est particulièrement intéressant puisqu'il se déroule entièrement sous l'eau avec quelques effets de déformations ainsi qu'une myriade de bulles. Les mouvements de votre Troll deviennent plus lents et l'impression d'évoluer dans un milieu liquide est fort bien reproduite. Les autres stages sont très différents et mettent en scène les objets et les personnages les plus fous. La découverte de ceux-ci s'effectue avec l'aide d'un scrolling multidirectionnel d'une fluidité irréprochable et d'une jouabilité qui n'a strictement rien à envier aux Mickey Mouse et Mario exis-





Les plates-formes ne sont pas toujours apparentes. Il faut sautiller une peu partout pour les découvrir. Les ennemis trop envahissants tels ces soldats partant en guerre, ne résisteront pas à plus de trois ou quatre sauts au-dessus de leur tête.





Le Medialand se décompose en divers objets bien connus dans le milieu de la presse. Du simple récipient à encre en passant par des pages de Joystick déchirées dans tous les sens, vous y découvrirez tous les ustensiles gisant sur le bureau de Claude!

tant sur nos amies les consoles. Les mouvements de notre héros sont décomposés au plus haut point et les petits détails animés qui l'entourent sont jolis et nombreux. Certes, le Troll n'est pas franchement beau, mais on finit par s'y faire rapidement, surtout après avoir zieuté la photo de groupe de notre album Panono. Pour vous accompagner dans ces rêves merveilleux, Flair vous a concocté une musique fabuleuse, exploitant au mieux les possibilités de la bécane. Je ne parle pas des bruitages dont il n'y a rien à redire si ce n'est qu'ils sont très rigolos. Pour conclure, je n'hésite pas à proclamer haut et fort que Troll est un jeu fantastique qui plaira à tous ceux qui aiment ce style de soft. Achetez-le les gars, c'est génial!

LORD CASQUE BLEU DE L'ONU

Fableland vous entraine dans un monde merveilleux aux graphismes éblouissants.





EDITEUR : FLAIR SOFTWARE

SUR AMIGA


PLATE-FORME


NOTICE VF : 10


1 MO


2 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOY-CLAVIER

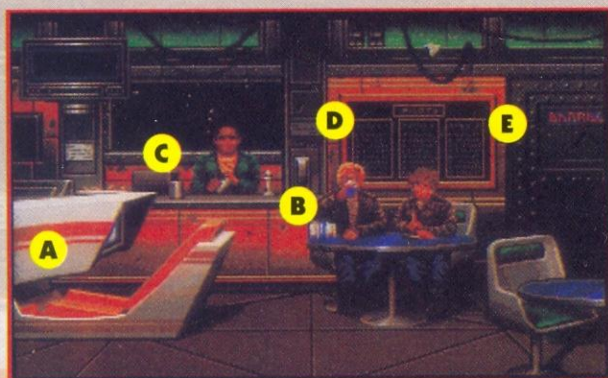
GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	18
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	17
INTERET	17
ORIGINALITÉ	12

87%

TEST AMIGA

WING COM

Cet écran animé est, en réalité, le menu qui vous permettra de naviguer dans les différentes options de ce jeu.





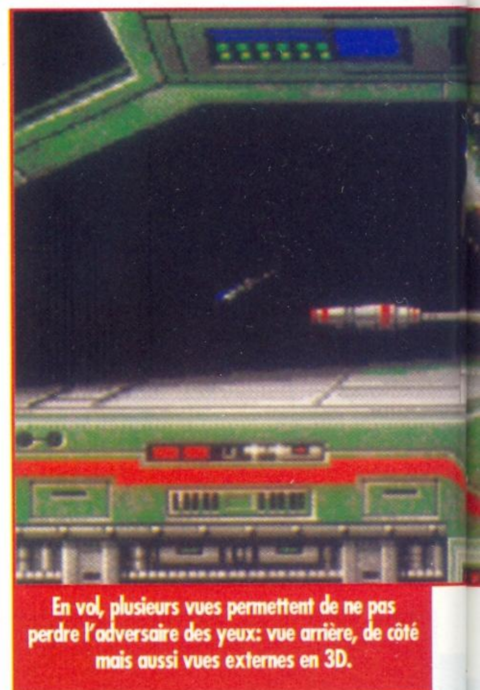
A SIMULATEUR DE VOL. Indispensable pour ne pas se faire allumer dès sa première sortie, le simulateur de vol permet de choisir le type d'adversaires à combattre. Indépendant des missions "réelles", le simulateur utilise le même type de graphismes que les combats.

B TABLE DU BAR. Plus qu'un jeu d'arcade, Wing Commander permet de suivre les nombreuses intrigues de la base. En cliquant sur cette table, vous pourrez parler avec vos coéquipiers et récolter des conseils en discutant avec les pilotes chevronnés. Vous pourrez aussi faire la connaissance de la belle Angel et...



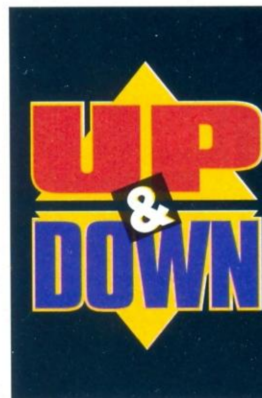
C COMPTOIR. Le Barman, ancien as de la flotte, saura lui aussi vous prodiguer d'utiles conseils et vous mettre au courant des tenants et aboutissants de la guerre vous opposant aux Khilrathiens.

D TABLEAU DES SCORES. Sur ce tableau, s'inscriront au fur et à mesure de vos progrès, le numéro de mission en cours ainsi que le nombre d'appareils descendus.



En vol, plusieurs vues permettent de ne pas perdre l'adversaire des yeux: vue arrière, de côté mais aussi vues externes en 3D.

Mondialement connu sur PC, Wing Commander, hit historique d'Origin, fait enfin son apparition sur Amiga. Afin de mettre tout le monde à l'aise, débarrassons-nous de LA question que tout le monde se pose: c'est comment, par rapport au PC? Eh oui, je sais bien qu'il ne faut pas comparer les machines mais Wing est un cas à part; si, dans le monde entier, les joueurs n'avaient pas réclamé de version Amiga, il est probable qu'Origin ne se serait pas risqué sur ce terrain. Bref, vous l'avez voulu, vous l'avez! Ah oui, la réponse: C'est naturellement plus lent et plus saccadé mais j'espère que vous vous y attendiez un peu, non? Cela dit, et c'est la bonne nouvelle, le jeu est tout à fait jouable, d'autant que c'est très beau et toujours aussi passionnant. A vue de nez, il est probable que Wing Commander pousse l'Amiga dans ses derniers retranchements et même si le résultat est parfois tressautant et sa... cca... dé... dites-vous bien que le type de 3D employé ne permettait pas de faire mieux. Bref, au moment où commence le jeu, vous voici sur le Tiger Claws, vaisseau terrien explorant l'espace (frontière de l'infini) et menant une guerre sans merci aux Khilrathiens. Plus qu'un jeu d'arcade, Wing Commander va vous permettre de suivre, grâce à de nombreuses scènes intercalées entre les missions, l'évolution de la guerre contre les Khilrathiens et également l'évolution de votre personnage. Commençant simple second Lieutenant, vous pourrez terminer, si tout se passe bien, Colonel. Les missions, bien que linéaires, font cependant partie d'un tout évoluant suivant votre aptitude au combat. Ces derniers, faciles au début, sont, au fur et à mesure de l'évolution du jeu, de plus en plus complexe et parfois, il faudra s'y prendre à plusieurs fois pour passer à la mission suivante. Il faut dire que pendant les rencontres avec l'adversaire, il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge car l'appareil, très complet, dispose de nombreuses options: plusieurs types de canons et de missiles, collimateur de visée performant et même mode turbo permettant de se propulser en avant très rapidement. Pour espérer s'en sortir, il faudra jouer du manche, du bouton de tir bien sûr, mais aussi du clavier. Loin de constituer un handicap et de transformer cette guerre spatiale en simulateur de haut niveau, ces options ajoutent au jeu un intérêt supplémentaire. Techniquement, c'est un superbe boulot: la bande son, très "Guerre des Etoiles", colle parfaitement au déroulement des combats et des scènes dynamiques. Les bruitages, bien que d'un niveau sonore un peu faible, sont eux aussi très convaincants. Les commandes, qui



- ▲ Grâce à son scénario, Wing Commander est beaucoup plus qu'un simple jeu d'arcade.
- ▲ Les musiques, superbes, accompagnent bien les différentes péripéties du jeu.
- ▲ Sans disque dur, une optimisation des fichiers permet de jouer sans trop jongler avec les disquettes une fois la partie chargée en mémoire.
- ▲ La notice, avec les plans des différents appareils, est très complète.
- ▲ Les deux boutons du joystick sont gérés, ce qui permet de piloter agréablement.
- ▼ Le pauvre Amiga a parfois du mal à suivre ce qui se passe à l'écran et les combats sont trop saccadés.
- ▼ L'emploi de trames rend le graphisme de certaines scènes particulièrement moche.

MMANDER







Pendant le briefing, le commandant de la base informe les pilotes de la mission à accomplir. Sur la carte, qu'il est possible d'afficher pendant le vol, les différents points de rendez-vous sont inscrits. Chaque mission consiste à passer d'un point à l'autre, soit afin d'explorer la zone pour détruire d'éventuels adversaires (et éventualité il y a systématiquement!) soit afin d'escorter un vaisseau.

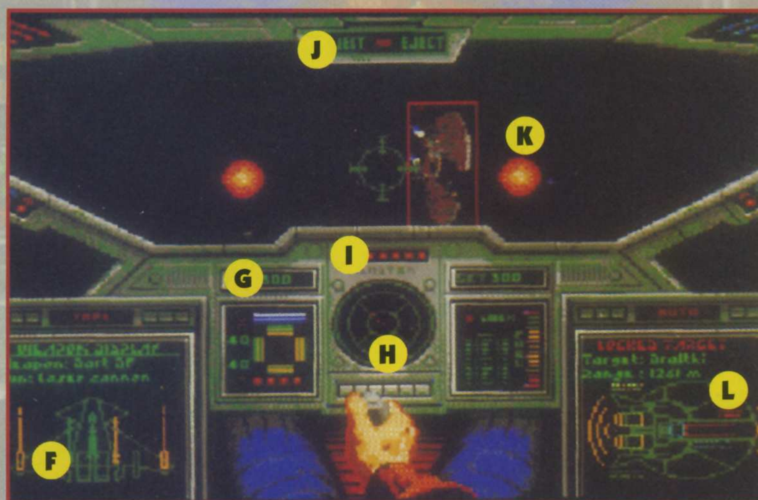
mixent joystick et clavier, sont pratiques et instinctives dès les premières minutes de jeu. Bref, à condition que vous ne vous attendiez pas à un modèle de fluidité, voilà un jeu totalement passionnant qui vous tiendra en haleine pendant un bon moment.

MOULINEX



Avant le décollage, on assiste à l'une des nombreuses scènes animées faisant le charme de Wing Commander. Ici, le technicien animé vous aide à mettre votre harnais de sécurité et, tandis que l'appareil avance, la verrière se baisse. Pendant le jeu, il sera possible de piloter 4 types d'appareils différents, disposant d'armes de plus en plus performantes.

TABLEAU DE BORD



F Cet écran permet de voir l'armement actif. Lorsqu'on envoie un missile, on le voit également partir sur cet écran. G Surveillez de près cet indicateur qui vous informe de la force de vos boucliers. Lorsque ceux-ci sont à zéro, le voyant d'éjection situé en haut du cockpit se met à clignoter. H Le radar, un peu étrange pour qui a déjà joué à Elite, est cependant bien utile. I L'indicateur de chauffe du laser doit être surveillé du coin de l'oeil. Si vous tirez trop et trop longtemps, il faudra attendre que l'engin refroidisse. J En cas de malheur, il faudra vous éjecter en catastrophe. Attention, ne comptez pas vous servir de cette astuce pour passer les missions car le commandant du Tiger Claws n'aime pas trop. Il faut dire que les appareils coûtent cher. K Un peut saccadés, les appareils adverses sont en revanche particulièrement bien dessinés. Le cadre rouge, indique que la cible est verrouillée et qu'éventuellement, vous pouvez tirer un missile. L Le plan de l'appareil verrouillé par le collimateur s'affiche ici. Les traits de couleurs correspondent à l'état du champ de force de l'adversaire.

EDITEUR : ORIGIN
SUR AMIGA


ARCADE


NOTICE VO : 15


1 MO *


3 DISQUETTES


1 JOUEUR



JOYSTICK-CLAVIER

GRAPHISME	13
BRUITAGE	15
MUSIQUE	16
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	-
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

84%

R



La carte de Herculaneum vous permettra d'aller rapidement d'un endroit à un autre. C'est particulièrement utile puisque vous devez faire très vite pour éviter l'éruption volcanique qui menace. Elle vous indique également la position (très changeante) des habitants de la ville

Voilà un thème bien original qui mériterait d'être plus souvent abordé dans les jeux d'aventures, la Rome Antique, autrement dit le péplum (ah ! Ben Hur, Spartcacus...). Le jeu démarre alors que vous n'êtes qu'un simple pauvre petit esclave sans grande importance (pour vous dire si vous êtes moins que rien!), Hector, dans la charmante ville de Herculaneum. Comme le but avoué du jeu est de progresser sur l'échelle sociale pour, on peut toujours rêver, devenir l'Empereur, le moins que l'on puisse dire c'est que vous n'êtes pas dans le caca et qu'il vous reste fort à faire! Vous avez pour première tâche de remettre un message de la part de votre maître à un consul qui habite à l'autre bout de la ville. Ne voilà-t-y pas une mission qui est facile! En marchant dans les rues de votre bonne vieille ville, vous découvrez des lieux qui vous seront d'une grande utilité plus tard: les bains, le port, le marché, le temple, etc. Après avoir remis le message au consul, celui-ci vous récompensera de vos efforts par trois malheureux petits serterces (eh oui, le 15% de pourboire-service existait déjà en ce temps-là!) Sur le chemin du retour, vous apprenez avec émoi et terreur que le volcan qui surplombe Herculaneum, après des siècles d'un sommeil pasible, s'apprête à sortir de son hibernation! Le seul moyen d'échapper à un tel cataclysme serait de prendre le bateau. Or, vous avez juste assez pour le voyage -et plus rien pour plus tard, si vous me suivez! Le moins que l'on puisse dire, c'est que Rome est une véritable incitation à la débauche et au crime (enfin! depuis le temps qu'on en demande, c'est pas trop tôt!) Bref, vous devrez voler, d'abord des vêtements (car l'habit ne fait décidément pas le moine), ensuite, tous les passants, pour vous constituer un petit pécule. Au passage, pensez à acheter des dés



A Rome, l'un des meilleurs moyens de gagner de l'argent est encore de jouer aux dés; surtout si vous avez eu la bonne idée d'acheter des dés pipés à Herculaneum avant votre départ...



Les personnages font souvent des réflexions non seulement très drôles, mais parfois pleines de bon sens. Accordez-leur votre attention car ils vous révèleront quelques indices utiles.

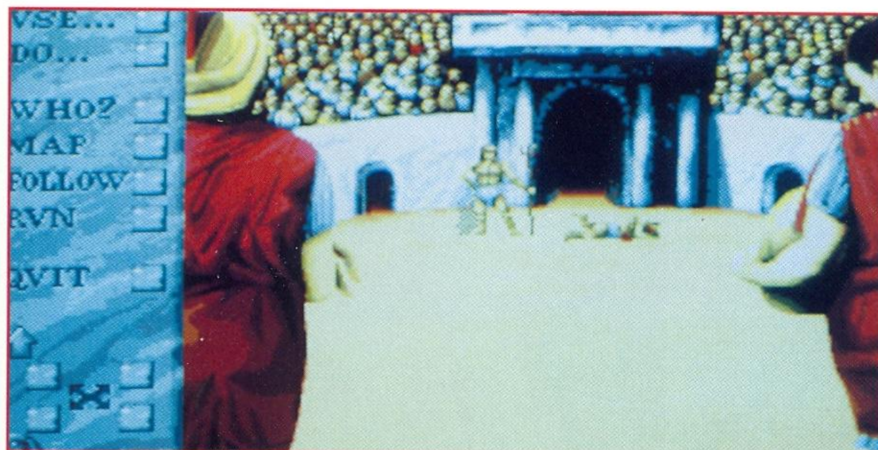


Si vous n'êtes pas assez rapide, vous risquez d'être enseveli sous un torrent de lave brûlante et il ne vous restera plus qu'à recommencer (sic!).

UP & DOWN

- ▲ Le thème de la Rome Antique dans un jeu d'aventure est assez rare pour qu'on en souligne ici l'originalité.
- ▲ 3 disquettes seulement, et les accès–disques, à la fois rares et brefs, sont très bien gérés: vous ne devriez pas risquer de vous fouler le poignet.
- ▲ Les graphismes sont très mignons (surtout les personnages) et les écrans intermédiaires sont carrément, oui disons le, très beaux !
- ▲ Les écrans de jeu sont généralement très vivants et animés: les personnages grouillent, parlent, courent d'un endroit à l'autre, bref, vaquent à leurs occupations.
- ▲ L'aventure composée de six parties vous donnera même l'occasion de diriger des légions pendant des scènes de wargames.
- ▼ Le maniement précis du curseur de la souris sur la 3D isométrique demande un peu d'entraînement et d'habitude.
- ▼ Le personnage est assez bête au niveau des déplacements: il passe son temps à éviter les obtacles comme maisons, arbres, etc. parfois jusqu'à faire d'étranges détours.

OME

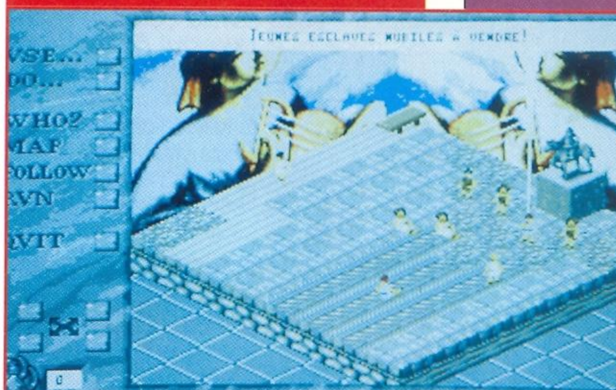


Comme dans tout péplum qui se respecte, vous pourrez assister, voire participer, à des combats de gladiateurs. Il suffit pour cela de se payer l'un de ces esclaves-combattants mis en vente sur le Forum. Encore un bon moyen de se faire un peu d'argent de poche.

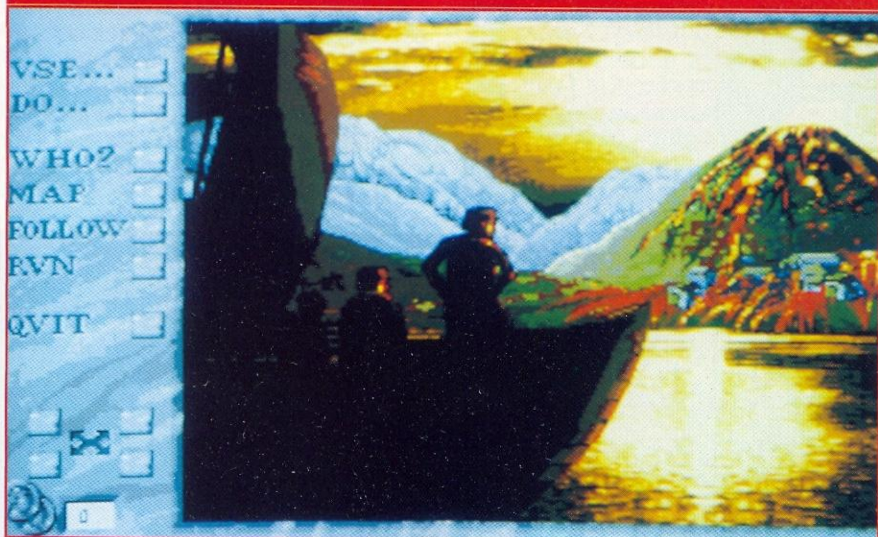
pipés, ils vous seront d'une précieuse aide à Rome. Bref, vous vous embarquez enfin pour la capitale, et là, eh bien, il faudra vous débrouiller tout seul! A noter qu'il vous faudra faire très vite à Herculaneum puisque le volcan ne vous fera pas de cadeau. Le jeu est décomposé en six parties, dont certaines vous mèneront jusqu'en Britannia et en Egypte et vous donneront également l'occasion de diriger des légions pendant des phases de wargame. L'interface du jeu, comme vous pouvez le voir sur les photos, est identique à celle de Robin Hood, c'est-à-dire avec une visualisation en 3D isométrique. Les graphismes sont d'ailleurs très mignons, surtout les personnages qui sont très finement croqués. On les voit se déshabiller (oui, oui, ils sont à poil!), lire des parchemins, s'asseoir, etc. C'est un régal de les regarder vaquer à leurs occupations. Les écrans intermédiaires sont d'ailleurs très beaux. La sobriété des icônes sert considérablement bien la maniabilité, aux dépens, cependant, de la variété et la finesse des actions. La carte est, à ce propos, un outil très utile pour se déplacer rapidement, car ces déplacements sont justement très pénibles et ils vous demanderont beaucoup de doigté pour le placement du curseur. De plus, Hector est d'une bêtise exaspérante puisqu'il passera le plus clair de son temps à éviter des obstacles et fera des détours incroyables pour atteindre le lieu que vous aurez désigné. Quant aux musiques et aux bruitages, ils sont bien réalisés bien qu'un peu trop rares à mon goût. Enfin, une fois n'est pas coutume, Rome tient sur seulement 3 disquettes et la rareté et la rapidité des appels-disques en étonneront plus d'un. Rome reste un bon jeu avec un thème original et vous captivera longtemps.

CALOR

La possession d'esclaves est un signe extérieur de richesse. Les ventes vous permettront soit d'acheter des gladiateurs, soit des servantes qui seront aux petits soins pour vous.



Les écrans intermédiaires sont de toute beauté et rythment le jeu. Ici, vous êtes enfin en route pour Rome, échappant de justesse au cataclysme volcanique.



EDITEUR : MILLENIUM
SUR AMIGA


AVENTURES


NOTICE VO : 14


1 MO


3 DISQUETTES


1 JOUEUR



SOURIS - CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	12
MUSIQUE	13
ANIMATION	13
ERGONOMIE	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	16

75%

TESTE SUR PC DANS JOYSTICK N°31

TEST AMIGA

THE CHAOS

Certaines équipes de programmation ont beau sortir des jeux régulièrement, elles n'arrivent pas à nous décevoir. C'est le cas des Bitmap Brothers, qui, avec chacun de leurs titres, maintenant sous le label Renegade, font un véritable carton. Chaque jeu des Bitmap constitue un véritable cours de programmation et, surtout, montre qu'il est toujours possible de réaliser un produit original, même en partant d'un principe archi-classique comme le jeu d'arcade ou le jeu de plates-formes.

Il y a maintenant de très nombreux mois, les Bitmap Brothers présentaient la première version de Chaos Engine. Depuis, nombre de joueurs ont passé leur temps à guetter la sortie du soft dans les magasins, téléphonant à leurs revendeurs toutes les deux heures, campant dans les rayons des magasins et déposant des offrandes magnifiques sur l'autel du Dieu-Jeu-Video. Qu'un sourire radieux s'affiche sur leurs visages, qu'ils relient l'oreille droite à la gauche et que leurs yeux se mettent à pleurer de bonheur: The Chaos Engine est arrivé sur Amiga, et cette longue attente était justifiée.

Le scénario du jeu est relativement simple et vous permettra de partir joyeux sur les routes du massacre, armes bien lourdes en mains et traînées de sang sous vos pas. Un scientifique cinglé et trop mégalo pour rester dans le fond de son laboratoire,a décidé de mettre la planète à feu et à sang en lâchant des milliers de créatures belliqueuses répondant à ses ordres. Des créatures inquiétantes et programmées pour tuer et détruire tout ce qui se trouve sur leur passage, qu'il s'agisse d'un être vivant ou d'une bête de construction. Ce taré génial a mis son plan à exécution, et les régions les plus proches de son repaire sont déjà infestées, dévastées et un bruit persistant court cindiquant que les usines de son laboratoire seraient sur le point de lâcher un monstre encore plus terrifiant et puissant que tout ce qu'il a pu créer jusqu'à maintenant. Il était temps de trouver des hommes suffisamment courageux pour se diriger vers le repaire du professeur fou, et suffisamment forts pour y arriver et lui foutre une raclée monumentale pour le mettre hors d'état de nuire. Ces hommes existent; ils sont au nombre de six et vous allez les incarner le temps d'un massacre sans nom.



De nouveaux ennemis font leur apparition dans chaque niveau. Ici, dans le dernier niveau du deuxième monde, vous ferez face à des bestioles particulièrement agaçantes, des monstres sauteurs. Très dangereux, ils passent au-dessus des murs, et même au-dessus de vos tirs.

Quatre mondes différents, tous composés de quatre niveaux complets vous attendent. Chaque monde propose des graphismes, des difficultés, des pièges et des monstres variant totalement. Vous traverserez donc la forêt qui mène à l'immense demeure du professeur, vous accéderez à son usine, entrerez dans sa maison et, enfin, arriverez jusqu'aux caves de la maison où l'arme ultime, le Chaos Engine, est en cours de fabrication. Chaque niveau est d'une taille considérable, variant les plaisirs tant ils sont bourrés d'idées originales.



EQUIPER VOTRE PERSONNAGE

1: Nombre de vies
2: Niveau d'habileté
3: Niveau d'énergie
4: Niveau de rapidité
5: Niveau d'intelligence (pour l'ordinateur)
6: Acheter une vie supplémentaire
7: Coût de l'incrémentation de la compétence choisie
8: Options disponibles à l'achat
9: Augmenter sa puissance de feu
10: Somme d'argent dont vous disposez
11: Options disponibles
12: Niveau de puissance de votre arme



S ENGINE





Le joueur vient de passer sur une option, sur une arme. Résultat de nombreuses flammes partent droit devant lui, histoire de cramer ses adversaires.

Dans Chaos Engine, il est possible de jouer à deux, ce qui est déjà une option plus qu'appréciable; mais grande originalité: même en mode un joueur, deux joueurs sont affichés et évoluent à l'écran en même temps, le second étant dirigé par l'ordinateur. Attention, ce personnage ne se contentera pas de vous suivre et de réagir bêtement à la moindre sollicitation extérieure; non, l'ordinateur joue intelligemment, son personnage est parfaitement autonome; il se charge de tirer sur les ennemis, de ramasser des options, de prendre les bons passages, d'éviter des tirs ou des pièges. Ce mode 1 joueur est tout à fait impressionnant et sa réalisation doit être l'une des raisons principales au retard de la sortie du jeu, un véritable travail d'intelligence artificielle ayant dû être mis en œuvre.

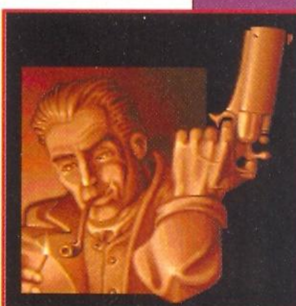
Avant de partir sur les routes, des cadavres par milliers et du sang par hectolitres, vous devrez choisir votre personnage. Un pour chaque joueur; vous déciderez donc lequel sera dirigé par l'ordinateur si vous jouez seul. Les six personnages qui vous sont proposés ont tous leurs propres caractéristiques: une arme différente pour chacun et des options, variant elles aussi. Ainsi,tel personnage pourra être armé d'un simple flingue, un autre d'une mitrailleuse puissante ou d'un véritable bazooka. Les options spéciales, qui sont à utilisation limitée, changent aussi: bombes, cocktails molotov, tirs multi-directionnels, trousses de secours, ou même, carte affichant un schéma du niveau où vous vous trouvez. Quand on sait que certains niveaux sont de véritables labyrinthes, cette option peut être très utile. Une fois ces deux choix effectués vous êtes balancé dans le premier niveau du premier monde, à moins que vous n'ayez entré un mot de passe, auquel cas vous auriez pu reprendre une partie plus avancée. Ces mots de passe ne sont pas donnés à tout moment, mais tous les deux niveaux résolus, et vous reprenez la partie au début de ce niveau. L'action peut commencer et elle n'attendra pas longtemps pour pointer le bout de son nez nerveux et massacreur.

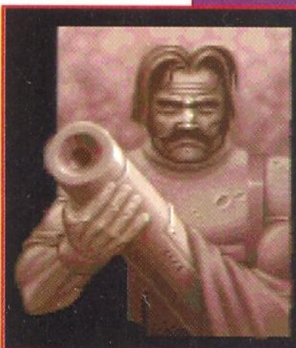
Les graphismes sont affichés en vue d'au-dessus, avec une très légère perspective. Vous découvrirez les décors et leurs doses de monstres tueurs, grâce à des scrollings multi-directionnels d'une qualité irréprochable. Très fluides, ces scrollings ralentissent tout de même légèrement quand il y a vraiment beaucoup de sprites à l'écran. Heureusement, ce ralentissement dure à peine et n'interfère absolument pas avec le plaisir de jeu.

Beaucoup d'ennemis vous fonceront dessus tout au long de vos parties de Chaos Engine, et leurs formes, leurs armes et leurs caractéristiques sont très variées. Nombre d'entre eux sont malheureusement intelligents et, tout comme le joueur dirigé par l'ordi-







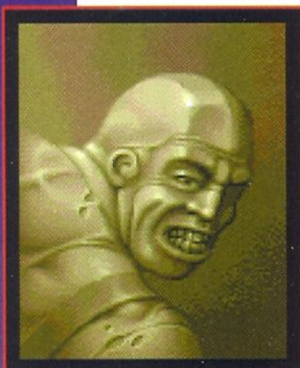




- ▲ Les graphismes de Chaos Engine, comme toujours pour un produit des Bitmap Brothers, sont excellents. On a même l'impression qu'il y a plus de couleurs qu'habituellement tant l'utilisation de la palette est bien pensée.
- ▲ Le mode deux joueurs est tout à fait excellent; les deux joueurs s'entraident mais se font aussi des crasses pour obtenir le plus d'options possibles. De plus, le mode 1 joueur affiche, en fait, deux joueurs, le second étant dirigé intelligemment par l'ordinateur.
- ▲ Le système sonore de Chaos Engine est exceptionnel, avec des musiques évolutives et des bruitages qui dépendent des décors; également des digits sonores excellentes.
- ▼ Seul point noir, mais heureusement très léger, à peine gris, quelques petits ralentissements surviennent quand il y a vraiment beaucoup de sprites à l'écran.

SUITE

THE CHAOS ENGINE (SUITE)





nateur, ils se déplacent et agissent intelligemment. Certains accomplissent même des missions, en portégant, par exemple, tel ou tel objet ou en gardant de façon farouche, l'accès à une porte. La touche Bitmap Brothers saute à la figure dès les premières secondes après insertion des disquettes (très bien gérées d'ailleurs, puisque les changements de disks sont extrêmement rares). Les graphismes sont absolument superbes, très détaillés, très colorés et l'ambiance qui règne dans le jeu est très très forte. Les animations, elles aussi, sont très bonnes et les mouvements des personnages ou des monstres sont réalistes, dans la mesure où un monstre peut être réaliste. On retrouve des éléments qui auraient pu figurer dans Gods ou dans Cadaver, pour ne citer que ces deux titres et les références ne sont pas des moindres. Vous en conviendrez si vous avez joué à ces deux excellents titres.



Un peu partout, en ramassant des clés en or, vous ouvrirez des accès qui vous permettront de récupérer des tonnes de bonus: des armes, des unités pour votre arme spéciale, de la bouffe pour gagner un peu d'énergie, de l'argent.

L'action dans Chaos Engine est absolument frénétique. Les joueurs se déplacent donc dans toutes les directions, allant à la rencontre de tous leurs ennemis. Ces derniers peuvent être déjà présents à l'écran ou apparaître d'un seul coup, sortant de trous dans des parois rocheuses ou de derrière des fourrés. Les personnages peuvent tirer dans les 8 directions et, en laissant le bouton de tir enfoncé, ce sont les armes spéciales qui sont actionnées. Ces armes sont donc limitées dans leur utilisation et le nombre de coups autorisés est affiché sur le tableau de bord, en bas de l'écran. Vous trouverez, à cet endroit d'autres indications: score, nombre de vies, l'énergie du personnage et le fric ramassé.



Au départ, vous devez choisir le personnage que vous allez dirigez ainsi que celui qui sera contrôlé par l'ordinateur si vous jouez seul. Chaque personnage dispose de graphismes et d'animations différents, bien sûr, mais aussi de caractéristiques et d'armes variables. Untel va plus vite qu'untel, mais machin est plus résistant ou dispose d'une arme plus puissante.

La thune, le blé, voilà qui est important dans Chaos Engine. Chaque fois que vous détruisez un ennemi, il laisse des pièces de diverses valeurs derrière lui. Ramassez-en un maximum et vous pourrez améliorer les compétences de votre personnage quand on vous le proposera, c'est-à-dire tous les deux niveaux résolus. Ces compétences sont très importantes, elles déterminent la rapidité de votre personnage, sa capacité à utiliser plusieurs armes spéciales, sa puissance de tir et, surtout, sa résistance aux chocs et aux coups de ses adversaires.

Pour terminer un niveau, il ne suffit pas de rejoindre la sortie, il faut l'activer. Pour cela, vous devrez trouver et activer un certain nombre de Grands Interrupteurs. Il suffit de tirer dessus quand vous en trouvez un.

En plus des pièces d'argent, vous trouverez diverses options tout au long de votre périple. Des armes qui se déclenchent automatiquement quand on passe dessus (bombes, boules de feu, etc...), de la nourriture qui vous redonne de l'énergie, des clés en argent, des clés en or, des symboles Yin&Yang qui permettent de repartir d'un point avancé quand on a perdu une vie. Ces options peuvent traîner n'importe où et seront parfois cachées dans des salles ou des recoins particulièrement difficiles à atteindre. En effet, Chaos Engine n'est pas qu'un bête jeu d'arcade où il faut foncer tête baissée, vous devrez aussi explorer. Bien souvent, vous arriverez dans des cul-de-sac et il faudra trouver le moyen d'ouvrir la voie qui mène plus près de la sortie. Cela peut être en ramassant une clé, tout bêtement, ce qui peut faire disparaître des arbres ou un pan de mur pour laisser passer votre personnage, ou, plus vicieux, en tirant sur un objet particulier. Les niveaux sont tellement vastes et bourrés d'énigmes de ce genre, qu'il est tout à fait possible d'en terminer un sans avoir vu toutes les parties de ce niveau. Vous pourrez donc rejouer à Chaos Engine quand vous l'aurez terminé, pour découvrir d'autres passages.

Les graphismes sont donc excellents, la maniabilité ne fait pas défaut au jeu, le jeu est vaste, lâchons maintenant deux mots sur le son. Une fois encore dans un produit des Bitmap Brothers, celui-ci est particulièrement soigné. Tout particulièrement d'ailleurs. Les musiques qui accompagnent le jeu sont absolument géniales, les bruitages aussi et de nombreuses digits sonores de très bonne qualité ponctuent certaines de vos actions. De plus, chose très originale, les musiques sont évolutives et leur niveau sonore, leur rapidité ainsi que leur composition propre, dépendent de ce qui se passe à l'écran. Si vous êtes entouré d'un grand nombre d'ennemis, par exemple, elle sera plus stressante et rapide que si vous êtes seul au bord de l'eau.

Voilà, le tableau de Chaos Engine est dressé et c'est une bien belle toile. Si vous aimez l'action, les grosses bastons, si vous aimez tirer dans tous les sens en en prenant plein les yeux tant les graphismes sont réussis, et plein les oreilles tant la qualité sonore est excellente, vous serez comblé par Chaos Engine, comme on peut rarement l'être.

Seb.

Voici le troisième niveau du premier monde, en entier. Vous pouvez constater que les mondes ne sont pas minuscules, loin de là. Et encore, celui-ci n'est pas forcément le plus vaste, les choses vont en s'aggravant au fur et à mesure que vous avancez, avec toujours plus de monstres, toujours plus de difficultés.

EDITEUR : RENEGADE

SUR AMIGA



ARCADE



-



1 MO



3 DISQUETTES



2 JOUEURS



JOYSTICK

GRAPHISME	18
BRUITAGE	17
MUSIQUE	18
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
INTERET	16
ORIGINALITÉ	15

90%



HOME ALONE 2
LOST IN NEW YORK

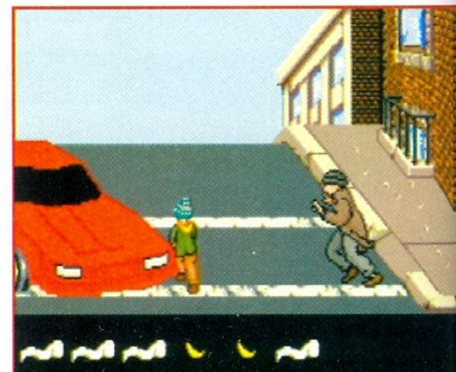


La plupart des scènes d'actions se déroulent dans les rues de la ville. Vous devez constamment ramasser les objets de droite et de gauche pour les balourder sur les deux zigotos qui vous poursuivent continuellement.

Le film est à peine sorti dans les salles obscures américaines qu'en voici déjà une mouture pour le petit écran informatique. Le désormais célèbre gamin de "Maman, j'ai raté l'avion!", également présent dans le clip de Mickaël Jackson (Black or White), n'a décidément pas beaucoup évolué puisque cette fois ci, il se trompe d'aéroplane et se retrouve à New York luttant avec les deux malfaiteurs du premier épisode. Tel un grand garçon raisonnable, vous allez devoir diriger Kevin dans les méandres de la grande cité, fuyant sempiternellement Harry et Marv. Avant toute chose, l'installation du programme sur disque dur n'est pas obligatoire, ce qui est relativement rare sur ce micro-ordinateur, le choix de la carte sonore et le mode graphique peuvent donc s'effectuer à partir de tout support. Cela peut paraître stupide et totalement dénué d'intérêt mais les possesseurs de disque dur de faible capacité seront très certainement ravis (on se comprend). Après cette petite parenthèse, une mini présentation vous plonge promptement dans l'histoire. A ce moment, l'impression de se trouver devant un jeu "vieillot" se fait ressentir. Le premier menu vous invite à sélectionner la difficulté du jeu et le périphérique d'entrée. Si vous n'êtes pas en possession d'un beau Joystick (de la manette, pas du canard), un ensemble de six touches et de six doigts est nécessaire pour progresser dans de bonnes conditions. En fait, vous pouvez considérablement réduire le nombre de doigts en synchronisant parfaitement le mouvement de l'index avec celui du pouce, sans perdre le contact avec l'auriculaire. Ainsi, vous libérez l'annulaire pour appuyer sur la touche Pause à volonté ainsi que le majeur pour braver les deux gangsters d'un geste licencieux. En effet, les deux compères, tout juste libérés de prison, n'ont qu'une chose en tête, vous rattraper pour vous coller une bonne raclée. Tout au long du jeu, vous devez courir et utiliser au mieux tous les objets que vous avez amassés pour retarder leur progression. Par exemple, les couvercles de poubelles font office de Frisbee, les sacs de billes répandus sur le sol les feront tomber... Et ceci jusqu'à la fin du jeu. Une bonne occasion pour visiter New York de fond en comble! Si cela est assez drôle les dix premières minutes, jouer plus d'une heure relève de l'exploit. Le scrolling est si saccadé que de terribles maux de tête se manifestent dès le dixième niveau. Malgré quelques images digitalisées d'une qualité honnête, le graphisme n'exploite que partiellement les nombreuses couleurs du standard VGA. Il en résulte un semblant de perte de définition qui se traduit par un mauvais discernement des objets à l'écran. Fort heureusement, ces objets clignotent! L'animation des personnages est sommaire et les mouvements sont peu décomposés. Pour couronner le tout, Kevin n'est pas super maniable et s'accroche avec le moindre obstacle. Le seul point à peu près positif se situe au niveau du son avec une musique sympathique et des bruitages corrects. Comme beaucoup de soft basé sur l'adaptation d'un scénario cinématographique, le résultat n'est pas très probant voire franchement décevant. Mais si vous êtes un fan de l'infernal gamin, Home Alone 2 devrait parvenir à vous amuser pendant un jour ou deux...

LORD CASQUE NOIR


Les couloirs de cet hôtel sont très encombrés. Saisissez les rouleaux de PQ et renversez les sac de glaces


La circulation vous empêche quelquefois de progresser. Il faut rapidement trouver le moyen de passer sous peine de se faire attraper.


Chaque scène est entrecoupée par des images digitalisées du film. Comme vous pouvez le constater, la qualité n'est pas fantastique!

EDITEUR : CAPSTONE
SUR PC



ARCADE — NOTICE VO : 13



3 DISQUETTES — 640 KO



1 JOUEUR — JOY-CLAVIER



GRAPHISME	13
BRUITAGE	14
MUSIQUE	14
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	13
INTERET	09
ORIGINALITÉ	12

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
■ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■
VGA ■
SVGA ❑

61%

GUY SPY

Les histoires d'espions sont une source intarissable pour bon nombre de scénaristes délirants. ReadySoft a donc décidé de se lancer dans la partie avec Guy Spy, "le gars espion". Mais voilà, la vie d'espion n'est pas des plus faciles et vous allez risquer votre peau à tout bout de champ. Qu'importe, désormais vous vous appelez... mais oui au fait, quel est votre nom? "Spy, Guy Spy !" (tiens, ça me rappelle un film!). Vous incarnez Joe l'espion qui part à la recherche de Joe Von Max le Baron. Dans sa précédente mission, joe (l'espion) était aux prises avec l'infâme joe (le baron) qui tenta par tous les moyens de l'exterminer. Cela ne s'était pas vraiment bien passé et l'espion joe avait carrément eu chaud. Mais le Joe susnommé n'a pas la mémoire courte et il est extrêmement rancunier. Coup de bol inouï, sa prochaine mission va lui permettre de se venger de Joe le Baron. A vous de jouer les amis!

Vous voilà devant l'entrée glauque du Métro d'où émane une odeur fort désagréable. Tel un chevalier au nez bouché, vous pénétrez dans l'antre en restant sur vos gardes, prêt à tout buter si besoin est. Mais tout à coup, c'est le drame: pas de ticket. Sutout, pas de panique, il suffit de passer par dessus le portillon et de descendre tous les gens qui vous ont vu avant qu'ils ne vous dénoncent au contrôleur. Si cela s'avère nécessaire, n'hésitez pas à faire péter la station entière, voire la totalité du réseau métropolitain (on n'est jamais trop prudent). Bref, sans aller jusque là, un charmant comité d'accueil vous attend de pied ferme sur le quai, et c'est le moment rêvé de nous prouver ce dont vous êtes capable! Vous armez donc votre pistolet mitrailleur pour arroser tout ce beau monde. Aïe, c'est à nouveau le drame. Le curseur censé représenter le point d'impact de vos balles se déplace avec la lenteur d'une tortue corse armée d'un frein à main et l'animation des personnages m'évoque un vieux film en douze images/seconde passé au ralenti. Malheureusement, il faut faire avec et je résiste à l'envahisseur en évitant brillamment chaque balle entre deux cafés. Au bout d'un temps certain, les ennemis ne sont plus que grosses passoires avec d'énormes trous sur tout le corps et le niveau s'achève enfin. Bien entendu, la suite des évènements est d'une logique évidente puisque vous prenez le métro pour accéder... dans le téléphérique bien sûr!

Ca c'est du scénario les gars! La cible se trouve dans la cabine qui vous précède. Il est, cette fois ci, question d'une dizaine de sales types qui tentent par tous les moyens de faire péter votre cabine et vous avec. Je vous avais prévenu que ce n'était pas cool d'être un espion! Là encore, l'atermoiement de l'animation ne facilite pas véritablement les choses et la tension artérielle du joueur augmente. Il en résulte une agressivité incontrôlée qui se traduit rapidement par un aplatissement irréparable de la boîte du soft et une dissection précise de la première disquette. En effet, c'est tellement lent et injouable que l'on n'a plus envie d'y toucher dès le troisième niveau, une horreur! Pour emballer le tout, la musique est aussi molle que Joe l'espion et les bruitages sont très moyens. Malgré de superbes dessins et un effort au niveau de l'interactivité (plus poussé que dans la trilogie de Dragon's Lair), ReadySoft a définitivement raté son coup avec Guy Spy, l'espion qui prend la tête à donf.

LORD CASQUE NOIR



Vous pouvez admirer la superbe station de métro dans laquelle débute l'action. Les gars d'en face ne sont vraiment pas cool et, qui plus est, entraînés comme des bêtes. Heureusement, la lenteur du soft vous permet d'anticiper les coups deux ou trois siècles à l'avance.



Les graphismes sont de très bonne qualité mais l'habit ne fait pas le moine. Eh oui, que resterait-il sans d'aussi belles images? On se le demande...

EDITEUR : READYSOFT
SUR ATARI ST


ACTION


NOTICE VF : 12


512 KO

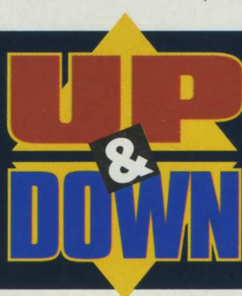

3 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOY - CLAVIER

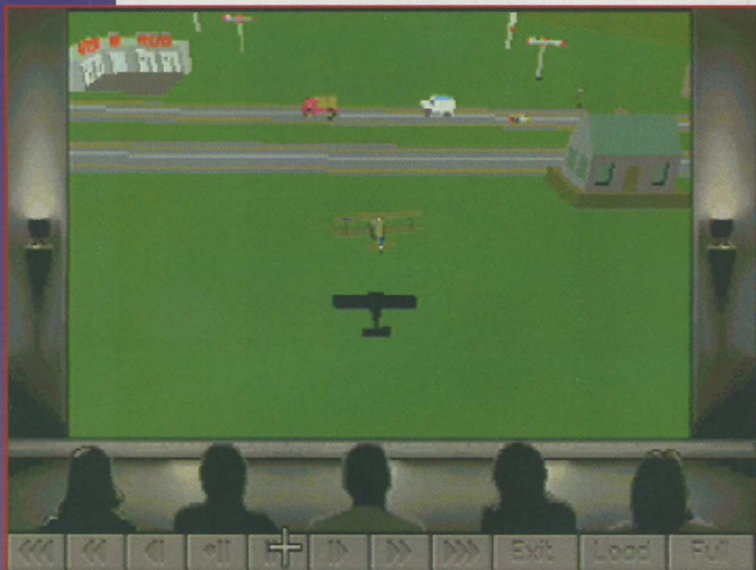
GRAPHISME	17
BRUITAGE	14
MUSIQUE	10
ANIMATION	8
MANIABILITE	5
INTERET	5
ORIGINALITÉ	12

49%



▲ Comme dans la quasi-majorité des softs de cet éditeur, les graphismes sont splendides et les animations grandioses.
▲ Les bruitages ne sont pas mauvais (sauf la musique qui n'est pas terrible).
▼ La jouabilité frise la catastrophe, comme quand ta maman fait du ski.
▼ L'intérêt est pratiquement inexistant, comme quand tu regardes ta maman faire du ski.

STUNT

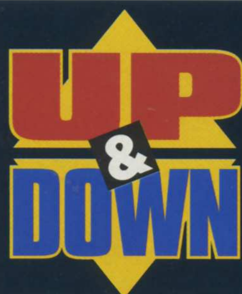


Pendant la projection des rushs, vous pourrez voir le film en plein écran ou, au contraire, profiter d'un menu de type magnétoscope permettant d'accélérer, ralentir et poser. A la fin de la projection, vous verrez et entendrez le public applaudir.

Chic alors, voilà un logiciel qui tombe à pic. Comme l'homme du même nom. En effet, Stunt Island va permettre aux fanas de la voltige, aux spécialistes du plantage aérien tendance barnum, bref, à tous les "trompe la mort" en herbe, de pouvoir enfin goûter aux joies de la simulation de vol en toute quiétude, ou du moins, sans arrière pensée. On le sait parce qu'on l'a tous fait, le pilotage d'un simulateur de vol se solde souvent par une suite de gamelles absolument incroyables qui, si elles gâchent un peu le plaisir du jeu, n'en constituent pas moins un passe temps assez amusant. Partant de cette simple constatation, Disney Software vous propose donc de revêtir le costume d'un cascadeur, un vrai et, quitte à casser du bois, met à votre disposition tous les outils et engins volants nécessaires à la chose. Lorsque commence le jeu, au terme d'une présentation animée et sonorisée, vous vous retrouvez sur Stunt Island, c'est-à-dire l'île des cascadeurs. Comme à la grande époque de Cinecita ou Hollywood, l'île en question est un gigantesque plateau de prises de vues, dévolu aux films d'action. Non sans avoir admiré les magnifiques inter-écrans faisant office de menus, direction chez le producteur qui va vous confier les cascades d'une superproduction. Là aussi, le graphisme des écrans est de toute beauté et là aussi, il est possible, au moyen de menus, de choisir le type de cascade que l'on souhaite réaliser. Les cascades en question, qui se font en pilotant des engins volants, sont très précises et amusantes. Voilà qui devrait ravir ceux qui reprochent souvent (à tort mais qu'importe) aux simulateurs de vol le manque de "game play" ou, si vous préférez, l'absence de "but du jeu". Ici, pas de problème métaphysique avant le décollage car les cascades à réaliser sont autant de missions à remplir très précisément. Par exemple, aux commandes de votre Thunderbold, vous devez décoller de nuit et intercepter un Zéro qui bombarde des hangars. Dans cette mission, oups! Lors de cette scène, il faut, grand spectacle oblige, éviter pendant le décollage un appareil ennemi posé en travers de la piste et, quoi qu'il arrive, ne pas monter à plus de 200 pieds, afin de rester dans le champ de la caméra. Comment ça "caméra" ? Eh oui, toutes les acrobaties auxquelles vous vous livrerez lors de ces scènes, seront filmées. Parfois, votre élan sera freiné par le metteur en scène qui criera "coupez" si votre prestation ne lui convient pas. Attention, si vous ne réussissez pas à remplir le contrat, vous risquez de vous retrouver au chômage après plusieurs essais infructueux. Naturellement, il y a autant de cascades que de types de films et ne croyez pas que vous passerez votre temps à participer à des combats aériens. Parfois, lorsque vous serez engagé dans une production historique, il faudra également piloter de curieux engins, tel un faux canard ou même, dans le cas de films préhistoriques, vous mettre aux commandes d'un ptérodactyle plus vrai que nature. On aura compris que le jeu est très



La salle de montage vous permettra de coller bout à bout vos scènes préférées.



▲ Le nombre d'appareils à piloter est tout bonnement sidérant et la qualité du vol fort appréciable. De plus, on peut même s'amuser à faire voler des objets étranges (cochons, ponts, tournifel, etc.).

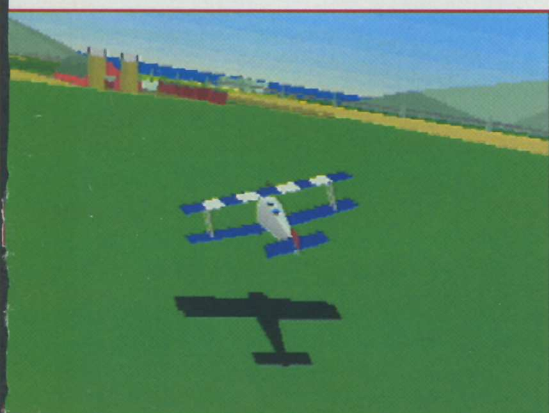
▲ Les objets 3D, très complexes et surtout extrêmement nombreux, ne ralentissent nullement le déroulement du jeu.

▲ La possibilité de monter ses scènes et de se constituer une véritable bibliothèque de cascade rajoute à l'originalité du thème.

▼ les sons digitalisés sont de qualité médiocre, ceci pour rester compatibles avec la carte Sound Source décidément d'un intérêt relatif (mais peu onéreuse il est vrai).

ISLAND

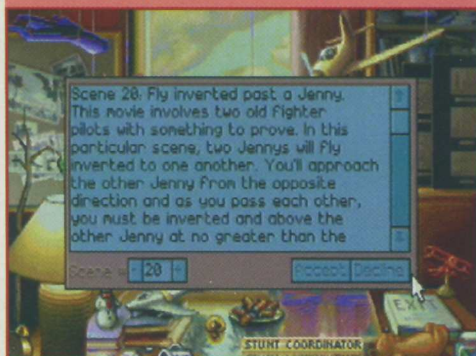




la vue extérieure, configurable à loisir, permet d'admirer son engin et parfois de se voir rater une cascade

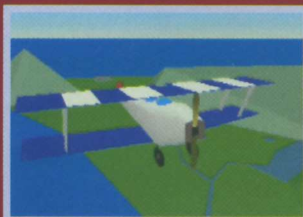
riche et que les scénaristes de Disney s'en sont donnés à coeur joie. Tenez, il y a même une scène destinée à un Péplum comique qui vous offrira l'opportunité d'atterrir dans un camp romain, aux commandes d'une aile Delta! En fait, des dizaines d'appareils peuvent être pilotés en cours de partie, du simple Piper ou Cesna au 747 en passant par toute la panoplie d'appareils de toutes les guerres, à hélice ou à réaction: triplan, Mirage 2000, Falcon(s), zéros, Stuka et même navette spatiale, parapente, etc. Naturellement, il sera possible de se faire la main et de piloter chacun de ces engins en vol libre. A cet égard, l'île, bien que de taille réduite, offre un bel échantillon de paysages divers permettant, lors des rase-mottes, d'admirer de nombreux paysages et objets 3D: forêt avec la cime des arbres, usines, pont du Golden Gate dont la structure est représentée dans ses moindres détails, falaises, lacs, lignes de chemins de fer avec tunnel et train et, surtout, une ville superbe composée de dizaines d'immeubles au milieu desquels il est possible

Le producteur vous proposera des dizaines de scènes, toutes plus périlleuses les unes que les autres.



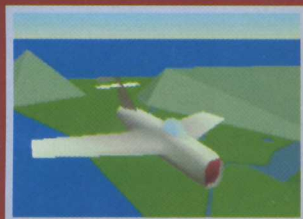














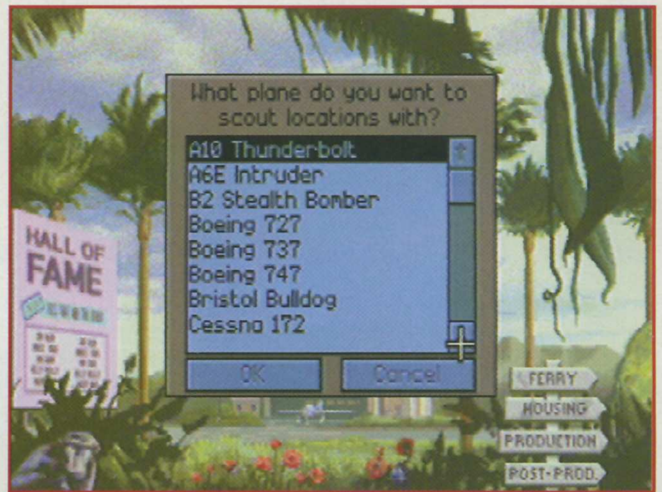


Dans Stunt Island, il est possible de piloter des dizaines d'appareils différents, du ptérodactyle à la navette Challenger, en passant par tout ce que l'histoire de l'aviation a proposé: chasseurs à réaction, biplan, triplan, etc.

SUITE

STUNT ISLAND (SUITE)

de virevolter! Comme dans tout simulateur de vol qui se respecte, on peut, bien entendu, disposer de plusieurs vues (de côté, arrière, etc.) et même d'une vue extérieure dont on peut configurer l'angle et la distance. Les appareils, équipés de plusieurs types de cockpits, réagissent pres-que comme ceux d'un simulateur; freins, volets, trains d'atterrissage et régime du moteur sont pris en compte et, dans le cas d'appareils militaires, il en va de même des différents types d'armes. En gros, on peut dire que le réalisme du vol se situe entre Flight Simulator et Secrets Weapons..., c'est-à-dire que c'est excellent et juste assez complexe pour que l'on ne perde pas de vue la finalité du produit: réaliser un film.

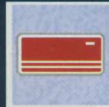


C'est ici qu'il sera possible de piloter les appareils de votre choix.

Eh oui, j'ai gardé le plus incroyable pour la fin, Stunt Island, même s'il permet de piloter librement ou de réaliser une cascade commandée par un producteur, permet également de monter ensuite les scènes sur un ban de montage très réaliste. Sur un écran, on voit la cascade que l'on vient de réaliser et, à côté, un autre écran permet, comme dans la réalité, de monter les séquences; on peut ainsi, après avoir déterminé la durée de la scène, choisir l'angle de prise de vue et s'initier aux joies du champ/contre-champ et du montage en cut ou en fondu. Ensuite, il ne reste plus, après avoir sonorisé la scène, qu'à la faire visionner dans la salle de cinéma de l'île. De même qu'il est possible de faire des cascades histoire de s'entraîner, on peut, si on le souhaite, utiliser les nombreuses scènes d'entraînement livrées avec le logiciel. Une fois que l'on maîtrise les deux aspects du jeu, cascade et montage, il est temps de recommencer une partie en tant, cette fois, que simple cascadeur fraîchement arrivé sur le marché. Il faudra alors, passant d'un film à l'autre, arriver à faire reconnaître ses talents et, pourquoi pas, gagner le prix du meilleur cascadeur de l'île. Certes, cet aspect du jeu est un peu moins développé que le reste mais la possibilité de mener sa carrière est bienvenue. Techniquement, le jeu est irréprochable: les parties pilotage sont dignes d'un logiciel de simulation et la bande son, très agréable, rajoute à l'ambiance. Disney oblige, les possesseurs d'une Sound Source pourront profiter de voix digitalisées; que les propriétaires d'une Sound Blaster ou compatible se rassurent, ils pourront, eux aussi, bénéficier de ce plus. Toutefois, la qualité des digitalisations laisse un peu à désirer et le son est un peu nasillard. Les commandes utilisant souris, joystick ou clavier, sont très faciles à mémoriser. Bref, voilà un logiciel particulièrement original et comme un bonheur n'arrive jamais seul, très bien réalisé. Du manuel aux menus, en passant même par l'installation sur disque dur, voilà un produit qui tranche agréablement avec ce que Disney Software nous avait jusqu'à présent proposé. A noter qu'à partir de fin janvier, le jeu sera entièrement en Français à l'écran, manuel et même voix digitalisées. Si vous n'avez pas pu résister et possédez la VO, vous pourrez par échange chez Infogrames, obtenir le manuel traduit.

Moulinex

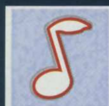

SIMULATION

NOTICE VO:12

10MO

1 MO

1 JOUEUR

SOURIS-CLAVIER




- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ■ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

EDITEUR : DISNEY SOFTWARES

SUR PC

GRAPHISME	14
BRUITAGE	14
MUSIQUE	14
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	17
INTERET	16
ORIGINALITÉ	17

92%

TESTÉ SUR 386 33 AVEC MT 32 ET SOUNDBLASTER

Devant la qualité des décors et objets 3D, on reste sans voix. D'ailleurs, je me tais et vous quitte.

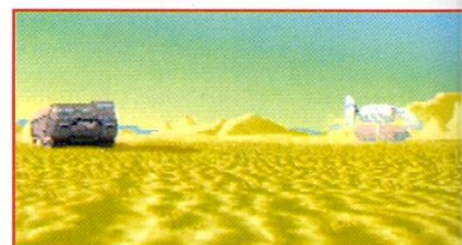


DUN

Si vous êtes de ceux qui attendent impatiemment la suite de Dune (de chez Cryo), cette version n'a strictement rien à voir et elle nous vient tout droit de chez Westwood Studios. Dune 2 est un wargame s'inspirant largement du film en question et vous allez devoir remporter le commandement de la planète Arrakis, plus connu sous le nom de Dune, planète de l'Epice. La lutte sera très rude et se déroulera en une dizaine d'épreuves impitoyables. Les amoureux de stratégie/action vont s'en prendre plein la tronche pour leur plus grand bonheur.
Pour ceux qui n'auraient pas vu le film (s'il y en a) ou ceux qui l'auraient oublié, Dune est une planète de sable sur laquelle se trouve "l'Epice", denrée rare qui prend grande valeur une fois raffinée. L'Epice est d'ailleurs si importante qu'elle contrôle tout l'Empire, et celui qui dirigera Dune dominera l'Empire. L'Empereur lance alors un défi à chacune des maisons qui devront s'affronter sans aucune loi d'engagement pour prendre possession d'Arrakis. Dès lors, de grandes armées débarquent sur Dune à la conquête de l'Epice. Vous devez donc choisir votre maison d'origine parmi les Atreides, les Harkonnen et les Ordos. Les Atreides sont un peuple pacifique, originaire du pays de Caladan. Les Caladaniens maîtrisent parfaitement la technologie de pointe et les armes, mais ils n'acceptent d'utiliser la force qu'en dernier recours. Ils sont d'ailleurs alliés avec les Fremen, seul peuple natif d'Arrakis, partageant cette idée. Les Harkonnen nous viennent droit du sinistre monde de Giedi Prime. Ils se sont répandus de façon conséquente dans la région galactique et ont une immense soif de pouvoir. Ils n'hésitent pas à s'entretuer pour arriver à leurs fins. C'est un peuple sanguinaire à la hiérarchie militaire. La planète où vivent les Ordos est couverte de glace et l'on ne peut rien y produire. Ils ont donc développé un grand sens du commerce et importent tous leurs produits et leur technologie du système stellaire. Ils ont également la réputation d'être malhonnêtes et voleurs. Bien que n'ayant pas revu le film récemment, il semblerait que les Ordos soient inexistants dans ce dernier. Quoi qu'il en soit, il y en a pour tous les goûts et chacun d'entre vous devrait y trouver son bonheur!
Pour vous guider dans votre mission, un Mentor vous conseille et vous donne les ordres à accomplir. A chaque début de niveau, l'ordinateur vous distribue une certaine somme d'argent (les crédits), quelques hommes et engins militaires, ainsi qu'un "chantier de construction" capable de construire une multitude de structures. Il faut commencer par construire des dalles de béton qui seront disposées, de préférence, par groupes de quatre. Celles-ci ne sont pas obligatoires, mais il est moins rentable de construire une structure directement sur la roche pour une question de fragilité. Le premier bâtiment à réaliser est une centrale électrique, indispensable pour alimenter, par la suite, les équipements hétérogènes. Le deuxième bâtiment, nécessitant plus de Crédits, n'est autre qu'une raffinerie servant à transformer l'Epice récoltée en argent. Lorsque celle-ci est entièrement construite, une moissonneuse part à la recherche de la chose tant convoitée se présentant sous forme de grandes taches orangées. Lorsque la



Controler tous les aspects des combats et de la construction


La moissonneuse permet de récolter l'épice


L'Empereur est un véritable traître



▲ Le jeu se transforme rapidement en une véritable drogue et on ne peut plus s'en passer. L'intérêt est absolument génial.
▲ Les bruitages tirent pleinement partie d'une carte sonore telle que la SoundBlaster et les musiques rappellent celles du film.
▲ Le soft est très convivial et permet de faire tout ce que l'on désire assez simplement par le biais de racourcis clavier intélligents.
▲ L'action se déroule entièrement en français.
▼ Lorsque l'on mène une attaque et que l'ennemi se trouve à l'autre bout de l'écran, il n'est pas toujours facile de suivre ses troupes. Il faut incessamment réaliser des allers et retours qui fatiguent les yeux.

E 2





moissonneuse susnommée est remplie à craquer, elle revient décharger sa précieuse cargaison, immédiatement transformée en argent. Tout repose, en fait, sur ces trois premières constructions qui autorisent, par la suite, la création de villes entières. Mais vous n'êtes pas seul et vous allez devoir faire face, le plus souvent, à bon nombre d'attaques surprises endommageant grandement vos installations. En effet, l'ennemi peut surgir de n'importe où sans que vous puissiez en prévoir le moment. Un petit emplacement situé en bas, à droite de l'écran, permet d'obtenir en permanence les différentes positions de vos troupes. Chaque véhicule progresse dans le noir et découvre ses alentours à raison de quelques centimètres, reproduisant ainsi la profondeur du champ visuel. Il est toutefois possible de construire un radar permettant de suivre plus précisément les mouvements de l'adversaire. Mais attention, car tout ceci exige du courant et il faudra construire plus de centrales. La première mission ne consistant qu'à produire un total de mille crédits, ne dure que cinq petites minutes. Dans la seconde, vous êtes obligé de construire une usine de véhicules légers capable de produire elle-même deux sortes d'engins blindés. Les casernes d'infanterie servent à entraîner du personnel. C'est un moyen d'attaques efficaces, en grand nombre. Si les premières missions sont l'enfance de l'art, il n'en est, bien évidemment, pas de même pour les suivantes. Il faut user de toute sa finesse pour venir à bout de la vermine. Non seulement il s'agit d'élaborer la meilleure stratégie d'attaque, mais aussi de gérer impeccablement son argent, construire intelligemment et ne pas gaspiller le fric. Chaque blindé fabriqué peut être dirigé manuellement pour être envoyé sur une cible. Il s'oriente alors vers celle-ci et ne la lâche plus jusqu'à ce que mort s'en suive. Les engins "en attente" se mettent automatiquement en garde et bastonnent tout ce qui passe à proximité. C'est pratique et cela permet, dans des niveaux supérieurs, de dresser de véritables barrages mobiles ne laissant pas la moindre chance de passage à l'ennemi. Par la suite, le Mentor vous propose d'établir des usines High-Tech aéronautiques (les attaques sont automatiques), des centres de recherches permettant une mise à jour de vos fabriques, lorsqu' un appareil plus moderne a été élaboré, des "StarPor" utilisé pour pratiquer du commerce intergalactique et d'acheter rapidement du



Le Mentor peut être interrogé à de nombreuses reprises pour obtenir différents conseils

CARRYALL



CHAR DE COMBAT



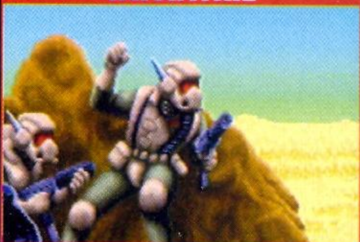
CHAR DE SIEGE



MOISONNEUSE



INFANTRIE



QUAD (DESERT)



TRIKE



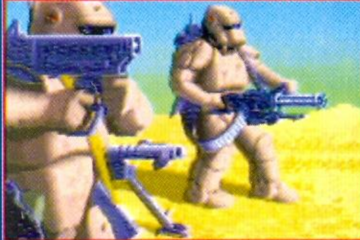
SUITE

DUNE 2 (SUITE)

SARDAUKAR (EMPIRE)



TROOPERS LOURDS



VCM VEHICULE DE CONSTRUCTION MOBILE



CHAR SONIQUE (ATREIDES)



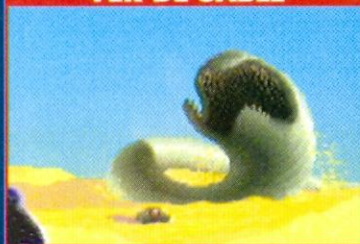
DEVASTATEUR (HARKONNEN)



DEATH HAND (HARKONNEN)



VER DE SABLE



matériel livré par navette et à moitié prix... Pour mieux protéger les installations, les chantiers peuvent produire murs et tourelles à placer tout autour de son camp et se déclenchant automatiquement dès que l'opposant approche. Tout ce bazar est d'autant plus complexe que les vers de sable se chargent de bouffer tout ce qu'ils trouvent et qui provoquent des vibrations. Ainsi, mieux vaut être prudent si l'on désire traverser une grande étendue de sable... N'oubliez pas non plus que votre adversaire dispose d'armes équivalentes, mis à part les quelques "spécialités maison" apparaissant dans les derniers niveaux. Entre les chars soniques et les déviateurs (gaz neutralisants qui changent de camp pendant quelques minutes les éléments touchés), vous n'êtes pas sorti de l'auberge. Le chantier de construction est rapidement "upgradable" et permet la création de dalles plus grandes et moins chères. A ce propos, la plupart des usines indépendantes peuvent être facilement améliorées, moyennant finance. Ainsi, l'usine de véhicules lourds propose la construction de Véhicules de Construction Mobile (VCM) permettant d'installer une base auxiliaire sur une surface rocheuse ne possédant pas le moindre lien avec celle où se trouve la "base". On peut donc aisément construire plusieurs points indépendants subvenant à leurs propres besoins. Tout ceci se déroule dans une ambiance rappelant totalement celle du film et la musique s'en inspire fortement. Si vous êtes l'heureux possesseur d'une carte sonore produisant des sons digitaux, vous pourrez entendre chaque action. Par exemple, si vous donnez l'ordre à tel ou tel engin de se déplacer, vous l'entendrez répondre avec, qui plus est, l'impression qu'il vous parle par voie hertzienne. Chaque évènement fait l'office d'un bruit très convaincant.

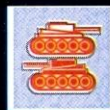
Bien que les graphismes ne soient pas fabuleux, Dune 2 s'avère rapidement passionnant et plonge le joueur dans un fantastique périple, ne laissant aucune place à l'aléatoire. Tout doit être minutieusement préparé et réfléchi à l'avance. Voilà donc un soft fantastique qui ne peut laisser indifférent, et en français les gars!

LORD CASQUE NOIR



La présentation vous résume l'histoire





WARGAME



NOTICE VO:17



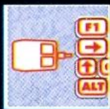
8 MO



640 KO



1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER





- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM
- ■ GENERAL MIDI

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

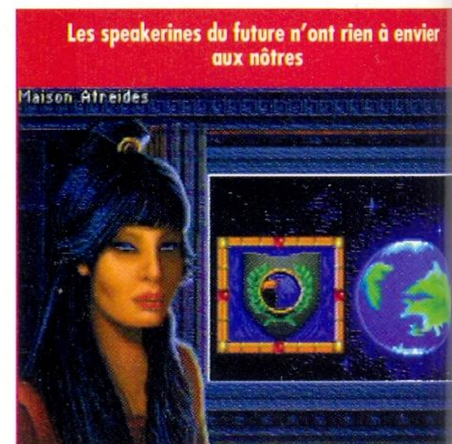
EDITEUR : WESTWOOD/VIRGIN

SUR PC

GRAPHISME	16
BRUITAGE	19
MUSIQUE	18
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	14
INTERET	19
ORIGINALITÉ	17

91%

Les speakerines du future n'ont rien à envier aux nôtres





1• Avant-poste Radar: permet d'obtenir une image approximative de l'ensemble du terrain d'action et de la position révélée des divers adversaires. A construire obligatoirement pour accéder à la fabrication de véhicules lourds.

2• Caserne d'infanterie légère: sert à entraîner et à former des hommes de troupes, évoluant seuls ou par groupes de trois. Très utile mais en attaque massive.

3• Centrales Eoliennes: c'est la base de toute construction. Elles servent à produire le courant permettant d'alimenter en électricité tous les autres bâtiments. Un trop grand déficit de la source de courant peut se traduire par une perte de l'image radar et l'endommagement de certains éléments.

4• Chantier de construction: c'est le seul bâtiment à fonctionner sans électricité. Il est capable de produire toutes sortes d'éléments de base qui pourront évoluer individuellement par la suite. Pensez à le protéger énormément.

5• Dalles de béton: bien qu'il ne soit pas indispensable de fabriquer une structure sur des dalles, il est fortement conseillé de créer celles-ci avant. Elles consolident grandement les constructions. On peut les construire une par une puis quatre par quatre, dès le troisième stage (après amendement de l'usine)

6• Centre de recherche IX: lorsque vous avez établi une usine High-tech, ce centre vous permet "d'updater" cette usine pour qu'elle produise des Ornithoptères. C'est une solution coûteuse mais très efficace.

7• Centre de réparation: ce baraquement est fort pratique car il permet de réparer les véhicules endommagés. Cela évite de nombreuses constructions et va-et-vient si l'on possède des "carryall".

8• Mur de défense passive: c'est une protection efficace contre l'infanterie et les véhicules légers. Mais attention au temps de construction monopolisant l'usine très longtemps.

9• Palace: c'est votre maison mère. Disponible à partir du huitième niveau (avant dernier), elle vous permet de demander de l'aide au Fremen lors des combats difficiles.

10• Raffinerie d'Epice: ce bâtiment est à construire juste après la première centrale. Il permet de convertir l'Epice ramassé par la moissonneuse, en Crédits. Bien que la moissonneuse revienne toute seule vers la raffinerie, il ne faut pas oublier de la renvoyer travailler en lui indiquant son point de récolte.

11• Silos d'Epice: ces silos sont assez fragiles mais quasi-indispensables. Ils autorisent le stockage de l'Epice lorsque vous possédez plusieurs raffineries. N'oubliez pas que l'Epice est rare et que si vous parvenez à épuiser celle-ci entièrement , vous priverez votre adversaire de matière première et il devra vivre sur ses réserves.

12• Le Starpor: c'est une plate-forme servant à faire du commerce intergalactique. On peut passer commande de produits façonnés sur d'autres planètes, à moindre coût. La livraison s'effectue dans la minute, par navette.

13• 14• Tourelle: grâce à une visée précise, elle permet de protéger efficacement un lieu contre l'infanterie. Tourelle à Roquettes: armée de roquettes, elle est très efficace contre toutes sortes de personnels et d'engins. En contrepartie, elle consomme pas mal de courant.

15• Usine High-Tech: elle produit principalement le "carryall", appareil permettant le transport rapide de tout véhicule; vers le garage pour les véhicules de combats, ou vers les champs d'Epice pour les moissonneuses. Après une mise à jour de l'usine, on peut fabriquer l'Ornithoptère allant automatiquement détruire les bâtiments adverses. Très efficace

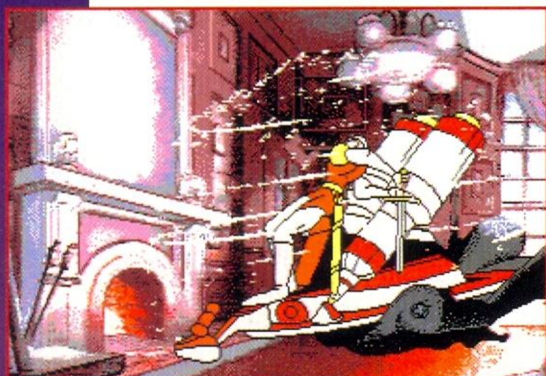
16• Usine de véhicules lourds: elle peut être améliorée de nombreuses fois pour produire des lance-missiles, des VCM, des chars de siège ...

17• Usine de véhicules légers: les Quad et les Trike sont fabriqués ici. Ce sont deux blindés rapides mais peu armés.

18• WOR: camp de formation des Troopers Lourds. Ce sont des hommes suréquipés de lance-missiles et d'armures trés résistantes.

TEST ATARI ST

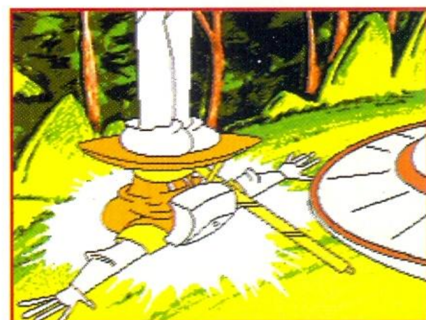
DRAGON'S LAIR 3


Les graphistes ont su exploiter au mieux les capacités du ST et le résultat est très convaincant. Dans une telle situation, n'hésitez pas à utiliser votre épée pour vous libérer du champ énergétique.

Dirk et son épée sont de retour parmi nous avec ce troisième volet du célèbre dessin animé de Don Bluth. Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'histoire depuis son tout début, Dirk est un chevalier valeureux, luttant continuellement contre les forces du mal. Dans les épisodes précédents, l'audacieux héros était venu à bout du terrible sorcier Mordroc. Celui-ci avait plongé la ravissante Daphné dans un sommeil si profond que seul un baiser vigoureux pouvait parvenir à la sortir des bras d'Orphée. C'est ce que fit Dirk avec plaisir. Le canon réveillé, notre charmant couple établit alors son petit nid douillet au fin fond de la forêt, à l'abri de la magie noire et des regards indiscrets. Mais c'était sans compter sur l'infâme Mordread, la soeur de Mordroc, qui avait juré par tous les diables de venger la mémoire de son pauvre frère. Un beau jour d'été où Dirk part ramasser du bois, la méchante sorcière décide de prendre en otage la fiancée de ce sacré Dirk qui se lance illico à sa poursuite. Armé de sa fidèle lame, il parvient tant bien que mal à se frayer un passage au milieu des chauves souris envoyées par Mordread. Mais très vite, la course dégénère et vous êtes projeté dans un monde spatio-temporel où le pire côtoie le meilleur. Mais la sorcière a plus d'un tour dans sa baguette et c'est une rusée de première. Elle connaît mille et une astuces pour vous emprisonner dans un champ d'énergie, elle connaît mille et un complices qui tentent de vous supprimer mais elle ne connaît pas votre amour pour la belle qui vous donne littéralement des ailes. Un coup d'épée par ici et la poursuite continue jusqu'au repaire de la méchante carabosse. L'action se déroule d'une façon entièrement intéractive et vos interventions n'influencent que sur le montage des différentes séquences du dessin animé. Par exemple, si vous n'appuyez pas sur la bonne touche au bon moment, une animation vous montrera ce cher Dirk se rétamant lamentablement la tronche. Si, au contraire, vous avez fait le bon choix, vous aurez l'honneur et l'avantage d'assister à la suite du programme, ou plutôt du dessin animé. Le principe n'est pas nouveau et devient très lassant à la longue. Une synchronisation parfaite s'impose pour espérer assister à l'ensemble de l'histoire. Les bruitages peuvent vous aider quelquefois, avec quelques indices ça et là. A ce propos, tous les bruitages sont digits et de très bonne qualité. Malgré un graphisme fabuleux, le programme devient rapidement stressant et le système de sauvegarde est pratiquement inexploitable. Un effort à tout de même été fait en ce qui concerne les temps de chargement qui sont réduits au minimum. Si vous êtes un inconditionnel de la série ou si, bien au contraire, vous n'avez jamais vu les deux premiers, ce programme vous plaira sans aucun doute. Les autres n'y trouveront que très peu d'intérêt.

LORD CASQUE NOIR


Votre dulcinée est en danger et la méchante sorcière veut la kidnapper. Aïe, dépêchez-vous, vous allez arriver trop tard...


Visiblement, tout ne se passe pas toujours comme prévu. Pour sauter sur la soucoupe, dirigez-vous vers la droite. Vous éviterez cet écran quelque peu agaçant... Sacré Dirk!

EDITEUR : READYSOFT

SUR ATARI ST


ACTION


NOTICE VF : 12


512 KO


7 DISQUETTES

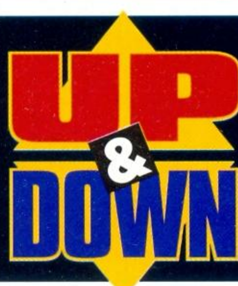

1 JOUEUR



JOY-CLAVIER

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	10
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	08
INTERET	07
ORIGINALITÉ	09

67%



▲ Malgré une gestion des couleurs assez limitée sur cette machine, le choix et l'agencement des différentes teintes des graphismes donnent un résultat très satisfaisant.
▲ Bien que la musique soit pratiquement inexistante, les bruitages sont tous digitalisés et qui plus est, d'excellente facture.
▲ Les animations de Don Bluth sont quasi parfaites et l'astucieux système chargement des séquences offre peu de temps mort.
▼ L'intérêt du soft ne repose que sur la qualité des dessins.
▼ Jamais deux sans trois! Vous ne trouvez pas que cela commence à faire beaucoup? Pourvu que ReadySoft ne s'attaque pas à la conversion de Santa Barbara... Pitié, pas ça...

SUPER CAULDRON

Certains objets permettent de reprendre des forces. Cette pierre en forme d'étoile remonte considérablement le niveau d'endurance de Zmira.



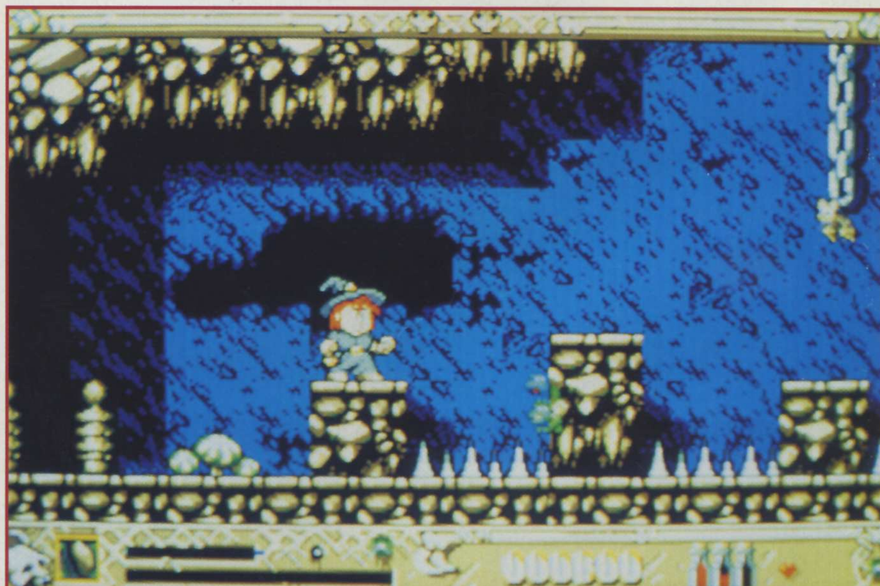
Les habitants du paisible village de Cauldron vivent heureux et tranquilles depuis des millénaires. Ce royaume, gouverné depuis la nuit des temps par une famille de sorciers, se retrouve subitement plongé dans l'obscurité du mal. En effet, un sorcier de mauvaise augure découvre un coffre contenant une multitudes de sortilèges pour le moins puissants et terriblement dangereux. Fort de sa découverte, il parvient, grâce à sa magie noire, à découvrir un nouveau monde hostile et se réfugie dans un château maléfique.

Vous incarnez la petite sorcière Zmira qui a la lourde tâche de délivrer son royaume du mal. Mais les embrouilles sont nombreuses et elle se foure dans une sacrée galère, c'est moi qui vous le dis. A travers quatre mondes différents, Zmira doit retrouver les sorts cachés et augmenter ainsi ses pouvoirs pour venir à bout de son adversaire et de son château qui pue à donf. Au départ, la sorcière n'est capable de jeter que de malheureuses pierres, transformant ses opposants en crapauds immondes qui, une fois ramassés, accroissent la puissance de ses armes. Chaque niveau se décompose en plusieurs sous-niveaux dans lesquels se trouvent plein de bonus et de nouveaux sorts. Mais ils renferment également l'indispensable clé autorisant l'accès aux tableaux du stage supérieur, il s'agit donc ne pas en oublier un seul! Pour augmenter la difficulté, ceux-ci sont relativement bien cachés et très délicats à trouver. Rassurez-vous, il vous faudra pas mal de temps avant d'en visiter la totalité et les as de ce type de soft ne sont pas près d'en venir à bout. Pour vous faciliter la tâche, vous possédez un niveau d'énergie élevé qui vous permet de parcourir un grand nombre d'endroits sans perdre toutes les trentes secondes. Mais il n'existe aucune possibilité de sauvegarde, et atteindre le quatrième niveau relève du véritable exploit. Malgré un graphisme agréable, le scrolling fatigue les yeux et il n'est pas toujours facile de suivre l'action dans le moindre détail. De plus, votre personnage se voit immobiliser à chaque châtaigne qu'il encaisse et les stremons en profitent pour lui asséner des coups avant même qu'il ne se relève. C'est vite stressant. En ce qui concerne l'aspect sonore du programme, les musiques sont correctes et les sons de bonne facture.

Pour conclure, Super Cauldron enchantera les amoureux du genre; quant aux autres, ils risquent de se heurter à une trop grande difficulté. Il peut en résulter un clonkage irréparable du cerveau et un risque important de muter en crapaud!

LORD CASQUE NOIR





Les plates-formes sont également de la partie. Les ascenseurs sont nombreux et remplacent avantageusement le balai magique. Super canon!

EDITEUR : TITUS
SUR ST


PLATES-FORMES


NOTICE VF : 15


512 KO


1 DISQUETTE

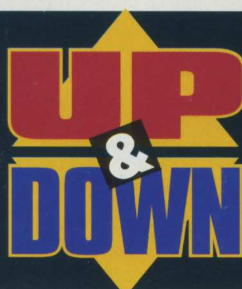

1 JOUEUR



JOY-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	17
MUSIQUE	16
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
INTERET	12
ORIGINALITÉ	10

74%



▲ Les tableaux sont très longs et les accros du jeu de plates-formes n'ont pas fini de s'éclater la tronche.

▲ La jouabilité est correcte et les vies ne s'épuisent pas trop rapidement. De plus, les différents sorts donnent plus d'attraits au jeu.

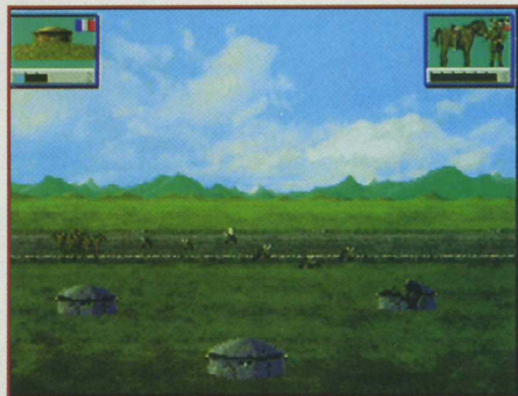
▼ Le scrolling est beaucoup trop saccadé et l'on aurait préféré des tableaux fixes. Même si les yeux en prennent un sérieux coup, on s'y fait assez bien.

HISTORYLINE

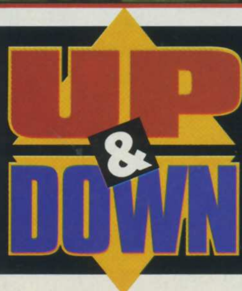


Les saisons jouent un rôle important et vous devrez en tenir compte pour développer la meilleure stratégie possible. Le programme gère également les nombreux aspects du terrain et leurs conséquences sur le déplacement des unités et le déroulement des combats.

Ce wargame, basé sur les évènements de la première guerre mondiale, va vous faire revivre ce terrible conflit, mais aussi vous rafraîchir la mémoire si vous avez quelques lacunes en la matière. Les nombreux accros du wargame, les stratèges en herbe, les Napoléon en pantoufle, vont pouvoir s'en donner à coeur joie et jouer aux petits soldats de plomb, et du plomb, il va vous en falloir dans la cervelle! Pour les néophites (et il y en a!) qui découvrent ce type de programme, le wargame est un jeu de stratégie ne laissant que très peu de place au hasard. A la manière d'un jeu d'échecs, vous devez déplacer des pions représentant vos troupes sur un terrain qui fait office d'échiquier. Le gagnant est celui qui parvient, soit à éliminer la totalité des pions adverses, soit à capturer le quartier général de son ennemi. Chaque pion (soldat, canons...) se meut à des vitesses différentes en fonction du terrain et de sa catégorie. Par exemple, les hommes peuvent rapidement franchir des montagnes alors que les canons devront emprunter une voie en dur. Chaque unité possède des caractéristiques qui lui sont propres et vous devez élaborer une stratégie en fonction de celles-ci. Mais le programme tient compte de tous les aspects réels d'un combat et la tâche n'est pas toujours des plus aisées! Plus les canons seront placés loin de leurs cibles, moins leurs tirs seront efficaces, cela va de soi. En revanche, vous devez savoir sacrifier des pièces pour progresser plus rapidement ou déconcerter l'adversaire. L'action se déroule en différé avec un décalage. Lorsque le premier joueur déplace ses troupes, vous devez obligatoirement attaquer. Cela peut paraître stupide mais tout l'intérêt du Wargame vient du fait que les participants se trouvent tour à tour en position de force, ou bien de faiblesse (suivant les préférences de chacun). Ainsi, il est plus délicat de prévoir les futurs coups de l'adversaire et les temps d'attente (attendre que l'autre joueur ait terminé ses actions) se voient considérablement diminués. Historyline 14-18 peut, bien évidemment, se jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Cette dernière option, bien moins intéressante, n'en est pas moins dénuée d'intérêt puisqu'une fois n'est pas coutume, l'ordinateur fait preuve de patience et vous laisse facilement gagner les trois premières parties (je dis ça car j'aime bien gagner, surtout contre l'ordinateur. Mais vous n'êtes pas obligé de gagner si vous préférez perdre, mais c'est débile). Il va s'en dire, mais ça va toujours mieux en le disant, que le jeu prend une toute autre dimension lorsque deux humains s'affrontent. Rassurez-vous, les différentes actions ne se résument pas à déplacer "bêtement" des soldats d'un bout à l'autre du terrain; il est également prévu la "creusée" de tranchées, la réparation des unités blindées, les attaques aériennes, la création de forteresses... bref, tout ce que l'on peut faire en temps de



Les écrans de combat sont très réussis et le programme tient compte de l'environnement géographique. Par exemple, si vous vous trouvez sur des hauteurs, l'ennemi sera en position de faiblesse.



▲ Contrairement à de nombreux Wargames, Historyline 14-18 nous propose enfin des graphismes dignes de ce nom. Le réalisme des décors renforce le plaisir de jouer.

▲ Les différents scénarii sont d'un grand intérêt, riches en faits historiques.

▲ La présentation est extrêment soignée. Plus qu'une simple introduction au jeu, c'est un véritable cours d'histoire qui défile à l'écran.

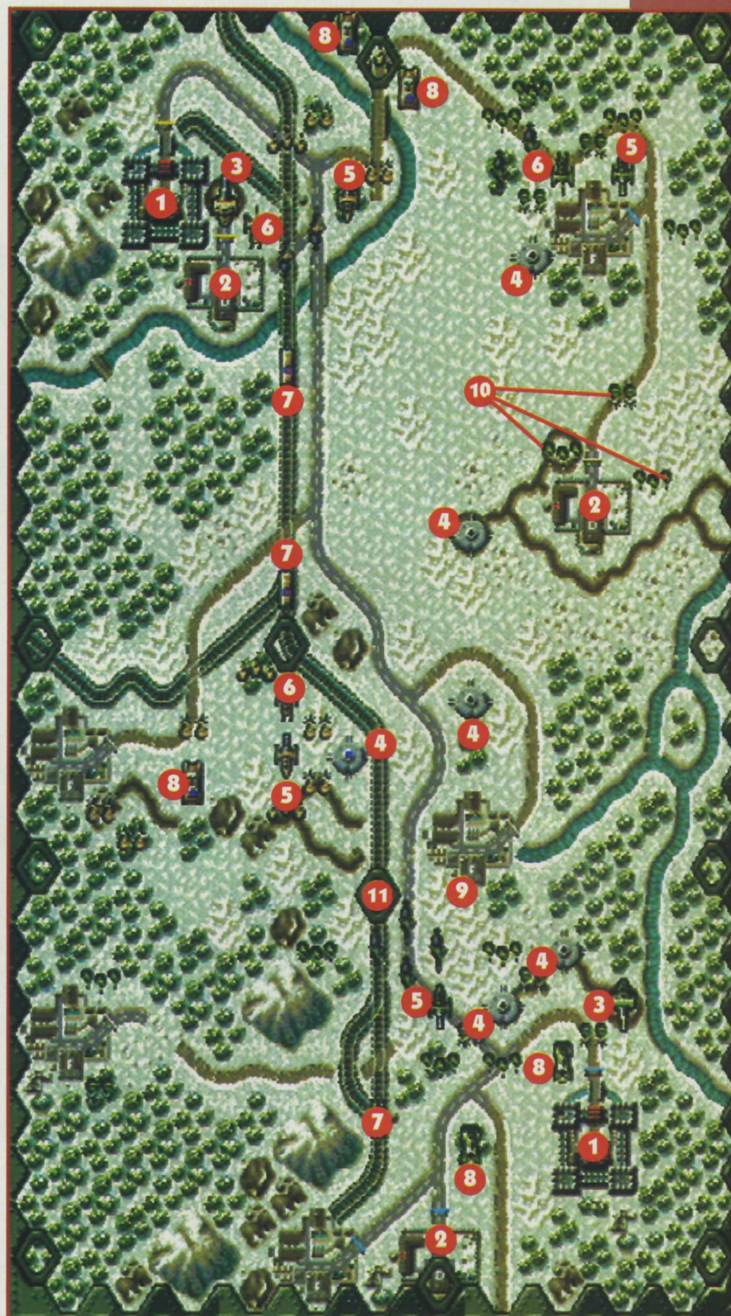
▼ L'interface n'est pas des plus simples à utiliser. En revanche, elle est fort pratique lorsqu'on en a pris l'habitude.

1914-1918



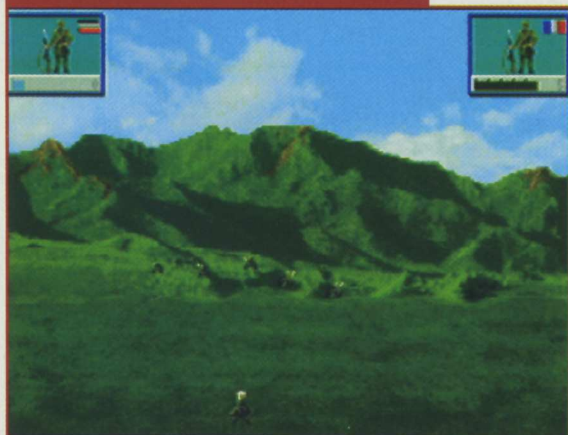
LEGENDES

1- Chaque joueur possède son propre quartier général qu'il devra protéger le mieux possible. Pour gagner, il "suffit" de prendre en otage le bâtiment adverse ou de détruire la totalité de ses unités.
2- Le dépôt contient du matériel et des hommes supplémentaires. Vous devez vous y rendre avant de pouvoir en profiter.
3- L'artillerie lourde est composée de canons puissants et de longue portée.
4- Chaque armée possède des bunkers. Efficaces en défense passive, ils sont peu résistants face à l'artillerie adverse.
5- L'artillerie de moyenne puissance doit être placée en deuxième ligne pour assister l'infanterie.
6- L'artillerie légère représente la solution idéale contre l'infanterie adverse. Elle est peu efficace contre les troupes d'élites.
7- Les trains de combats sont de plusieurs sortes. Une solution parmi d'autres contre les attaques aériennes.
8- Les tanks se déplacent lentement. En contrepartie, c'est l'engin mobile terrestre le plus puissant du jeu (trains mis à part).
9- La cavalerie se déplace facilement à travers les divers obstacles naturels. Elle est malheureusement très vulnérable.
10- L'infanterie se divise en plusieurs groupe plus ou moins expérimentés. Les tireurs d'élite sont moins nombreux mais bien plus efficaces.
11- Le curseur permet, à lui seul, de diriger l'ensemble des opérations. Grâce à l'asticieuse interface de Blue Byte, il suffit de manier la souris (ou autre) en laissant le bouton appuyé pour sélectionner l'action à entreprendre.

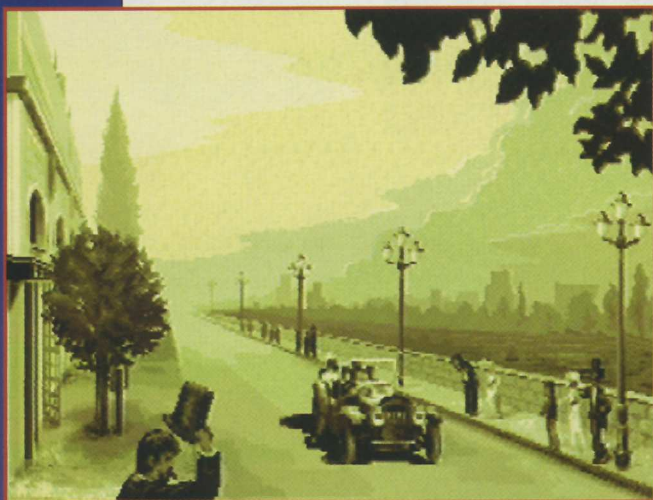


guerre est fidèlement retranscrit dans le soft. Un premier menu vous invite à paramétrer les diverses options du jeu, de la simple sauvegarde jusqu'au niveau de difficulté. Le durée du jeu s'étale sur vingt-quatre niveaux représentant la durée de la guerre. Les derniers d'entre eux sont particulièrement redoutables et bon nombre de nouveaux équipements font leur apparition. Après avoir choisi votre camp (France ou Allemagne), l'écran se partage en deux pour laisser place aux deux fenêtres des deux joueurs. Un bout de carte est représenté dans chacune d'entre elles, avec les deux armées respectives. Chacune dispose alors d'un unique curseur multifonctions proposant un maximum de neuf options essentielles. La première sert à obtenir une vue d'ensemble de la carte avec les positions des armées amies et ennemies. Certains bâtiments ou véhicules étant destinés à stocker du matériel, l'icône boite permet d'en avoir l'inventaire ou, dans le cas de bâtiments, d'y effectuer quelques réparations. Le curseur en forme de point d'interrogation livre des informations essentielles sur l'état du conflit, et celui en croix est utile aux déplacements. Les actions de combats sont validées à l'aide du poing, à condition que la cible visée se trouve à votre portée. Les autres icônes permettent de passer au tour suivant, de construire et de réparer. Comme je vous l'expliquais ci-

On ne peut en aucun cas agir sur le déroulement des combats. Le joueur est uniquement spectateur et peut interrompre la séquence à tout moment.



HISTORYLINE 1914-1918 (suite)



dessus, chaque pion jouit d'un pouvoir de déplacement plus ou moins grand. Si cavalerie se déplace rapidement (5 ou 6 cases aux alentours), elle est assez vulnérable. En revanche, l'artillerie se déplace plus lentement mais résiste mieux aux assauts. Mais attention, chaque décision prise l'est définitivement. En effet, il est impossible de retourner en arrière et mieux vaut tourner sept fois le joy dans sa main avant de faire d'énormes bêtises irréparables. Chaque tableau représentant une période de l'année, vous devez compter avec les intempéries et le froid qui fragilise les hommes. Lorsque se prépare une phase de combat, celle-ci se déroule sous forme "de film". L'écran des cartes laisse place à une vue du terrain en perspective, où l'on peut apercevoir le déroulement des combats. Il s'agit, en fait, d'une simple attraction destinée à détendre l'atmosphère (hum!) La progression dans le jeu donne naissance à de nouvelles options, plus intéressantes les unes que les autres. Ainsi, les unités de Sapper servent à creuser des tranchées, les unités de construction à ériger toutes sortes de fortifications... Bien évidemment, chaque bâtiment tombé aux mains de l'ennemi passera obligatoirement du côté adverse. Le soft tient également compte de l'expérience. Plus vos hommes en possèderont et plus vous serez performant. Pour vous donner une petite idée de ce qui vous attend, sachez que le jeu ne comporte pas moins d'une cinquantaine d'unités différentes. Du simple combattant au plus évolué des sous-marins (eh oui, on se bat même sous l'eau), sans oublier l'aviation, Historyline donnera du fil à retordre aux plus expérimentés d'entre vous. Aucun doute possible, ce nouveau soft de Blue Byte est l'un des meilleurs Wargame disponibles à l'heure actuelle sur cette machine. Si vous aviez aimé Battle Isle, vous craquerez complètement pour cette merveille!

LORD CASQUE EN PLOMB

La présentation est un véritable cours d'histoire. De plus, les explications sont agrémentées d'animations de couleurs. Si vous n'êtes par un crac en la matière, la première Guerre Mondiale n'aura plus de secret pour vous!





L'artillerie lourde n'est pas transportable. En revanche, elle provoque d'importantes pertes chez l'adversaire.



L'option carte affiche une vue générale du terrain d'action, avec les différentes positions de l'ensemble des unités.



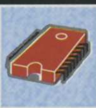
Les blindés légers sont très mobiles mais peu efficaces. Ils ne peuvent se déplacer que sur des parties de terrain relativement plates. C'est une cible facile pour l'aviation.




WARGAME


NOTICE VO


7 MO


640 KO


2JOUEURS



SOURIS-CLAVIER-STICK



EDITEUR : BLUE BYTE

SUR PC

GRAPHISME	15
BRUITAGE	15
MUSIQUE	14
ANIMATION	--
ERGONOMIE	14
INTERET	18
ORIGINALITÉ	14

■ S.BLASTER — EGA □
□ S.BLASTER PRO — VGA ■
■ AD LIB — SVGA □
□ ROLAND MT 32
□ SOUND SOURCE
□ COVOX
□ PRO AUDIO SPECTRUM

83%

Alice.



DOGS OF WAR

DATA DISC POUR SIEGE

Mindcraft a eu l'excellente idée de sortir ce data-disk pour ceux qui sont allés jusqu'au bout des scénarii proposés par Siege; il est vrai que même si l'on disposait d'un éditeur de scénario, jouer ses propres batailles ne relevait pas d'un défi très excitant. Après la campagne en Gurtex de Siege, ce data-disk vous donne l'occasion de revivre les terribles batailles entre les Enfants de la Lumière et les forces du mal, sur six des huits îles qui composent la contrée de Solian. Les six châteaux que vous devez défendre/attaquer sont, bien entendu, différents "topographiquement": Fort Ellaven est, par exemple, entouré de forêts, tandis que Castle Tarrak est protégé naturellement par les Montagnes Rastan. Ce ne sont pas moins de 24 scénarii supplémentaires qui vous permettront d'aguerrir vos dons de stratège et de tacticien. D'autant plus que vous disposez, cette fois-ci, de 16 nouvelles troupes plus terribles les unes que les autres, ce qui présage de sanglantes batailles épiques. Vous dirigez ainsi des Sorciers de Tonnerre qui lancent des boules d'énergie, des Nécrophages qui nettoient le champ de batailles des cadavres indésirables, des Phénix qui se consument dans des flammes de l'Enfer, des Zombies, des Fantômes, des Revenants et autres Seigneurs Vampires... Il vous faudra composer avec ces nouvelles troupes qui sont capables de bousculer sérieusement vos habitudes de jeu. La réalisation, quant à elle, n'a pas changé d'un poil (forcément, c'est un data-disk! : les graphismes sont toujours fins et mignons, les bruitages reflètent toujours aussi bien la fureur des combats. Par contre, l'intelligence artificielle de l'adversaire dirigé par l'ordinateur, a sérieusement été développée. Chaque scénario vous demandera plus de planification au niveau des plans de batailles et plus d'analyse-réflexe au niveau des réactions tactiques. Chaque partie vous prendra beaucoup plus de temps, et la durée de vie de Dogs of War promet d'être fort longue. Et si vous trouvez encore que rien ne vaut l'intelligence humaine, sachez que le véritable apport de Dogs of War est de vous permettre de confronter vos cellules grises à celle de vos copains, grâce à une liaison null-modem (j'en connais deux à Joystick qui vont s'amuser comme des petits fous!) Des scénarii supplémentaires, de nouvelles troupes et, qui plus est, la possibilité de jouer par modem... que demande de plus le peuple? **CALOR**

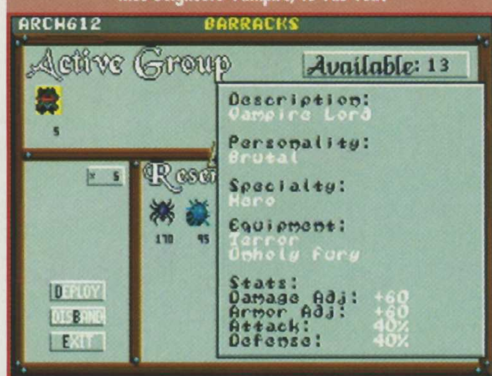
Parmi les nouvelles troupes, les Phénix, quand ils sont blessés, se consument et régènèrent les comparses qui les entourent. Ce sont des troupes redoutables car étant des créatures volantes, elles n'ont besoin ni de pont, ni d'échelle! Drôles d'oiseaux!



Les 24 nouveaux scénarii de Dogs of War vous demanderont beaucoup plus de réflexion que dans Siege car l'intelligence de l'adversaire dirigé par l'ordinateur a été développée. La durée de vie de chaque scénario est donc beaucoup plus longue que dans Siege.



Le jeu n'a pas changé puisque Dogs of war est un data disk, mais vous pouvez, cette fois-ci, affronter l'un de vos copains par modem - kesk' ta toi? Tu m'cherches? je vais te balancer un de mes Seigneurs Vampire, tu vas voir!








STRATEGIE — NOTICE VO:12




3 MO — 2 MO




2 JOUEURS — SOURIS-CLAVIER



EDITEUR : MINDCRAFT
SUR PC

GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	12
ANIMATION	15
ERGONOMIE	17
INTERET	18
ORIGINALITÉ	16

- ■ S.BLASTER
- ☐ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ☐ COVOX
- ☐ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ☐
- VGA ■
- SVGA ☐

NÉCESSITE : LE JEU "SIEGE" VOIR JOY N°31

UP & DOWN

- ▲ Les 24 scénarii supplémentaires ont une longue durée de vie (l'ordinateur est coriace).
- ▲ Les 16 nouvelles troupes changent les rapports de forces: il vous faudra donc trouver de nouvelles stratégies.
- ▲ Vous pouvez enfin jouer contre un copain, grâce à la liaison null-modem.
- ▼ Comme avec tous les Mindscape, une certaine incompatibilité sonore, quand on utilise un 486 et une carte Sound Blaster, nécessite de désactiver le cache interne du système (la procédure est fournie par le soft).

LA NAISSANCE D'UN MYTHE !

THE SHORTGREY, JEU D'AVENTURE ANIME

ET SI POUR UNE FOIS VOUS INCARNIEZ L'EXTRA - TERRESTRE ?

A COMEDY HORROR THRILLER ANIMATE ADVENTURE GAME.

THE SHORTGREY

LEVALLOIS

PROGRAMMEURS 68000 ET PC, GRAPHISTES CONTACTEZ - NOUS !

Pour la première fois à l'écran vous allez jouer le rôle du méchant extra-terrestre ! Sur terre vous ne serez lié à aucune contrainte morale, hold-up, meutres, rapt, tout vous sera permis! Vous pourrez également prendre l'apparence de nombreux terriens, homme, femme, vampire ... - Quelques 300 lieux différents. - Synthèse vocale. - Durée de vie immense. - Scénario passionant et original.

Après les films cultes, Le Jeu culte !











DISPONIBLE DEPUIS LE 15 DECEMBRE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

UNIQUEMENT SUR ATARI ET AMIGA

- ACCROSOFT EDITION - 52, RUE D'EMERAINVILLE - 77183 CROISSY - ☎ 16 (1) 64 11 08 00 - FAX : 16 (1) 60 06 47 29 -

TEST PC-AMIGA

EURO SOCCER



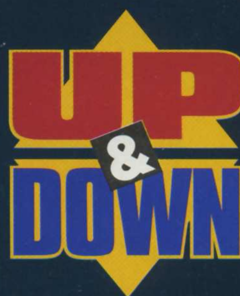
Voilà, ce n'est pas compliqué de marquer un but. On court, frappe dans l'truc qu'est rond pour qu'il aille derrière le bonhomme qui plonge tout l'temps là, c'ui qu'est plein d'boue.



Les graphismes sont plutôt crades tout de même, très décevants par rapport à ce que nous avons l'habitude de voir sur PC.

Quand vous verrez les joueurs traverser la pelouse pour la première fois, vous serez surpris par la taille des sprites ainsi que par l'angle de vue adopté, au-dessus du terrain à 33 degrés. Cet angle permet de bien voir tout ce qui se passe et de ne pas rater une bribe de l'action. Les joueurs se déplacent dans les 8 directions habituelles, et vous constaterez rapidement que les sprites avancent plus vite quand ils vont en diagonale plutôt qu'horizontalement. Un peu ennuyeux tout de même. En fait, c'est une illusion d'optique due au défilement du terrain qui se déplace surtout horizontalement. Euro Soccer n'a rien d'un Kick Off avec toute l'action frénétique que cela implique, tous les mouvements, les coups brossés et les effets, mais ce soft est bien plus un jeu d'arcade tout calme. Quand les programmeurs se sont installés tranquillement pour discuter d'Euro Soccer ils ont commencé par analyser pourquoi Sensible Soccer était aussi agréable à jouer. Tout vient de la précision des passes qui donnent un confort de jeu inégalable. Avec Euro Soccer aussi, vous bénéficiez de cet avantage, mais vous devrez d'abord vous habituer au maniement des sportifs. Appuyer sur feu un court instant passera la balle dans la direction que vous pointez ou dans celle où vous êtes orienté. En appuyant plus longtemps sur le bouton, le joueur exécute un shoot plus puissant ou un lob. Si vous n'avez pas la balle, appuyer sur feu lancera votre joueur dans un tackle glissé du plus beau style. En passant par un menu de départ, vous pourrez décider de vous lancer dans un tournoi ou bien de partir pour un simple match avec l'une des équipes suivantes: l'Angleterre, la France, l'Allemagne, l'Espagne, la Belgique, la Scandinavie, l'Italie ou l'Ecosse. Contre l'ordinateur ou contre un ami au choix. Chaque équipe fait partie d'une poule de 8 équipes. Divers réglages peuvent être effectués: durée du match, état du terrain, séance de penalty ou non. La balle est de bonne taille, se déplace bien et rebondit en suivant des trajectoires réalistes, pas de délire à la balle magique ou à la partie de jokari. Au début, j'avais l'impression de diriger l'ordinateur, preuve que celui-ci se déplace et agit de façon logique et non farfelue. Bien sûr, Euro Soccer n'est pas aussi rapide, fluide et maniable que Kick Off ou Sensible Soccer, pas aussi riche non plus. Par contre, les petites animations qui se déclenchent pendant la partie, par exemple quand une équipe marque un but, sont atroces, ou plutôt très laides. Ou les deux, tiens! Atroces et très laides. Avec une dose de daube, même. C'est de la daube, tiens!

DEREK DELA FUENTE.



▲ La taille des sprites n'est pas négligeable, et le joueur que vous dirigez est tout à fait maniable.

▲ L'écran est clair, on sait qui l'on dirige, où, et ce qui se passe.

▼ Les graphismes d'interludes, les quelques animations qui traînent sont très moches et amateurs.

▼ Très peu de technique à développer dans Euro Soccer; celui-ci ne rendra pas accrocs les foules prêtes à succomber aux charmes d'un jeu passionnant.

EDITEUR : FLAIR
SUR AMIGA


SPORT


NOTICE VF

1 MO

2 DISQUETTES


1 OU 2 JOUEURS


JOYSTICK

GRAPHISME	13
BRUITAGE	13
MUSIQUE	12
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	12

49%

EDITEUR : LINOSOFTS
SUR PC


SPORT


NOTICE VF


1 MO


640 MO


1 OU2 JOUEURS


JOY-CLAVIER





■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO
❑ SPECTRUM

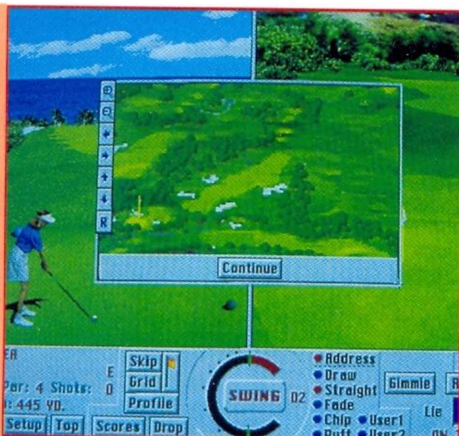
EGA ■
VGA ■
SVGA ❑

GRAPHISME	09
BRUITAGE	12
MUSIQUE	12
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
INTERET	14
ORIGINALITÉ	12

45%

MAUNA KEA links data





Trou 18 ; il faut finir en beauté ! Inspectons, au préalable, ce "par 4" assez coton.

France, Janvier 1993. Tout le monde est emmitouflé, ou bien au chaud sous la couette. Mais vous, oui vous, il va vous être possible de vous promener dehors, en pantalon de coton et chemisette, sans crainte du rafraîchissement; ceci grâce à... ACCESS qui vous propose de vous rendre au MAUNA KEA BEACH HOTEL (situé sur la KOHALA COAST)de l'île d' HAWAII. Ce cadre paradisiaque n'est pas, et vous vous en doutez, une invitation gratuite aux vacances et autre farniente. Mais le lieu redoutable d'un labeur inhumain, destiné à vous faire suer sang et eau (Mais qu'est-ce donc ?) Une véritable salle de torture faite pour persécuter tout golfeur (ça vous met sur la voie ?) normalement constitué. En effet, derrière ce somptueux palace dominant une plage de sable fin et chaud, située dans une crique à la houle préservée d'une barrière de corail, est dissimulé l'un des plus fameux parcours de golf (dixit un ami spécialiste) de l'hémisphère sud: le Golf de MAUNA KEA. Il bénéficie de toutes les options disponibles sur les autres extensions, ainsi que d'une égale convivialité de jeu. Il s'agit, en fait, du 7ème parcours, destiné plus particulièrement à Links 386 pro, mais aussi à ses anciennes versions. Tous les fanatiques de golf et de soleil seront aux anges. Du côté de la réalisation technique, digitalisation sonore et qualité graphique, ce parcours est sans reproche et d'une grande fidélité (dixit un copain grand spécialiste.) C'est un vrai régal de jouer et de regarder les autres. On se surprend à orienter les joueurs de tous les côtés pour mieux observer ce petit paradis ensoleillé. Il est à noter que MAUNA est un parcours particulièrement difficile, avec une grande alternance entre les parcours longs: plus de 300 yards, et les courts: à peine plus de 150 yards. Le numéro 3, par exemple, est très court, en forme de demi-lune et situé au sommet d'une falaise de même forme. Sans oublier le vent qui s'y engouffre de travers (avec grande force selon l'option choisie.) Ce vent est particulièrement gênant sur les parcours proches de l'océan et de l'hôtel, c'est-à-dire les numéros 1-3-10-11-12. Les parcours 2-4-13, bien que proches des côtes, tirent profit du vent (tout comme les 5-8-9) du fait de leur disposition géographique. Les "green" sont en majorité assez larges mais souvent en pente et bosselés. Leur approche est rendue difficile par de nombreux bunkers très gênants, notamment sur les parcours 3-15-16-18. Les "fairway"sont étroits et bordés d'une végétation variée mais assez compacte, surtout sur les parcours 1-7-11-13-15-18. Maintenant que je vous ai signalé les plus importantes difficultés, soyez tranquille, il s'agit là d'un excellent supplément de jeu à la meilleure simulation de golf actuelle.

BLITZER



Rita toque blanche, casaque bleu clair, en plein effort pour une approche millimétrée... et victorieuse ?


SPORT


NOTICE VF


4MO


NON


1 A 8 JOUEURS


SOURIS



EDITEUR : ACCESS

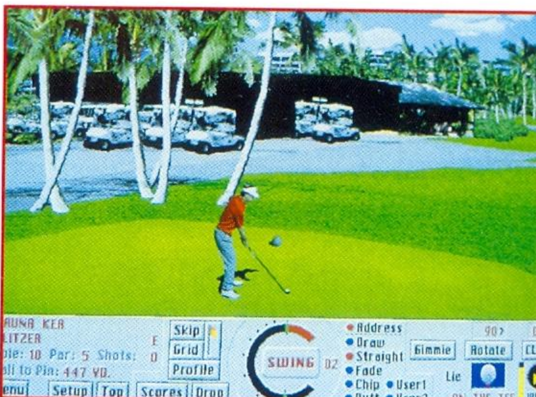
SUR PC

GRAPHISME	18
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	--
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- □ ROLAND MT 32
- □ SOUND SOURCE
- □ COVOX
- □ PRO AUDIO SPECTRUM

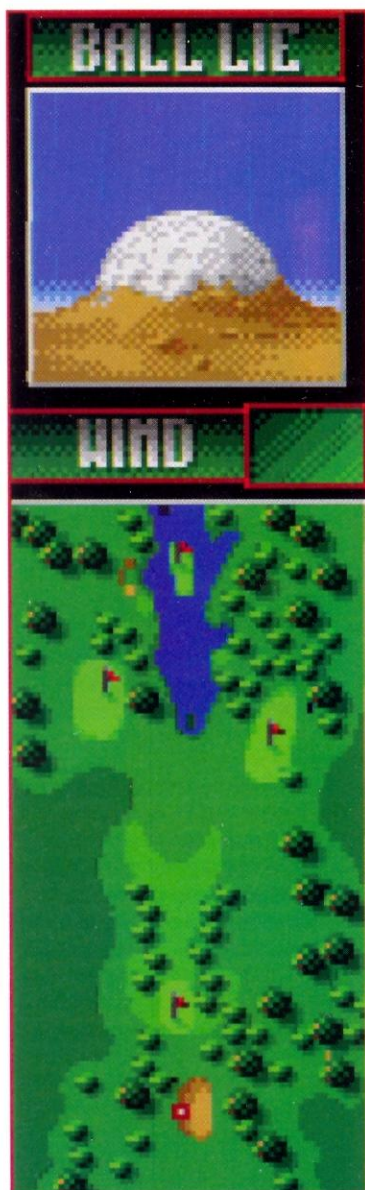
- EGA □
- VGA □
- SVGA ■

TESTE AVEC UNE CARTE S.B PRO ET UN ECRAN SVGA



Un grand soin du détail non ? Derrière les hangars, quelques bribes du palace dont vous ne verrez jamais le club house.

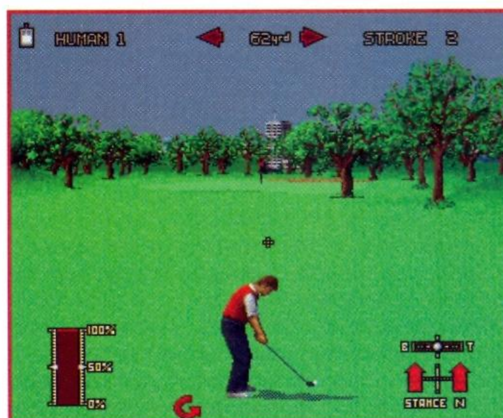
NICK FA[LDO'S] CHAMPIONS[HIP GOLF]



A tout moment, vous pouvez afficher la carte du parcours que vous êtes en train d'effectuer. La position de votre personnage y est indiquée et des zones de couleurs indiquent les bunkers, les différentes hauteurs de verdure, les arbres et les étendues d'eau. Mieux vaut consulter cette carte en début de parcours pour choisir un ittinéraire efficace, sans trop de difficultés.

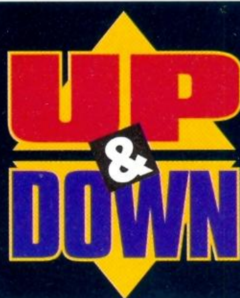
Grandslam est présent sur le marché depuis pas mal d'années. De nombreux titres sont sortis depuis l'existence de la boîte, et même s'il n'y a jamais eu de hit à tout fracasser, tous ces jeux étaient au moins de bonne qualité sans être spectaculaires. Grandslam s'est débrouillé plusieurs fois pour obtenir des licences de films: Die Harder, Hunt For Red October, malheureusement, ces softs n'ont pas eu le même succès que les films du même nom.
Début 92, le patron de Grandslam signe avec Nick Faldo pour garder l'exclusivité du nom de ce joueur de golf maintenant considéré comme l'un des meilleurs du monde dans sa catégorie. Les utilisateurs PC sont particulièrement bien servis en ce qui concerne les jeux de golf avec, notamment, Links 386, Pro Links ou Microprose's Golf, softs particulièrement impressionnants au niveau visuel. Les utilisateurs Amiga peuvent être fiers eux aussi, grâce à Links, qui ne fonctionne que sur disque dur malheureusement, ce qui a limité l'impact de ce jeu exceptionnel. Nick Faldo's Golf arrive et vient prendre la place de vieux dinosaures comme Leaderboard, par exemple, en proposant de superbes graphismes et des tonnes d'options en tout genre, notamment en ce qui concerne le mode apprentissage. Pour démarrer vous pouvez choisir le mode entraînement ou bien vous lancer directement dans la compétition si vous êtes sûr d'avoir bien assimilé les effets de chaque club, et si vous êtes sûr de pouvoir assurer devant toutes les situations de sol ou de vent. Divers modes de jeux sont présents, et vous pourrez affronter un ami, l'ordinateur, ou plusieurs joueurs dirigés soit par des potes soit par l'ordinateur. Tous les réglages sont extrêmement simples à effectuer, choix des clubs à emporter sur le terrain; choix de la saison qui implique des changements de dureté de terrain et de force du vent. Vous pourrez même revenir en arrière d'un coup si celui-ci était particulièrement mauvais.





Selon la saison sélectionnée, vous verrez des décors différents et, surtout, des variations de palettes. Ici, en plein hiver, le ciel est gris. Nick Faldo a mis son gros pull, celui tricoté par sa maman. Dessous, il a son Damart. Son club, il le tient avec des moufles. Nick est très adroit, il est le seul joueur au monde capable de jouer avec des moufles.

Bref, toutes les possibilités du Golf sont présentes dans le jeu, reste à voir ce que tout cela donne une fois sur ordinateur, au niveau graphique par exemple. Visuellement on a l'impression de se trouver devant un PC en 256 couleurs, et pourtant, Nick Faldo's Golf n'utilise que 32 couleurs sur Amiga. L'affichage est en plein écran, avec tout un tas d'indicateurs, de compteurs et de boutons d'aide. Se familiariser avec la manière de frapper la balle ne prend que très peu de temps; rapidement, vous vous apercevrez que la maniabilité du jeu est tout à fait



- ▲ Les graphismes des décors sont tout à fait superbes et très détaillés.
- ▲ De plus, l'écran se rafraîchit rapidement et le joueur n'a pas à attendre des heures entre chaque coup comme c'est trop souvent le cas dans ce genre de jeux.
- ▲ Côté maniement, là encore rien à dire, l'utilisation de la souris a été pensée intelligemment.
- ▼ Rien à reprocher; si vous appréciez les jeux de Golf, vous serez comblé par Nick Faldo's Championship Golf, sans aucun doute.
- ▼ Les bruitages sont un peu limités, pas assez variés et trop répétitifs. par contre, la qualité sonore est bonne.

ALDO'S
SHIP GOLF



Avant chaque coup, et autant de fois que vous le désirez si vous aimez changer d'avis, liste des clubs que vous avez emportée. Le secret du golf réside là, il faut choisir le bon club pour avoir une chance de faire atterrir la balle à la bonne distance.

exceptionnelle. Les trajectoires de la balle tiennent compte de la force de frappe, de l'angle porté, du vent ainsi que de la surface de l'herbe. En utilisant diverses options vous pouvez donner de l'effet à la balle; ainsi, elle pourra stopper net en touchant le sol au lieu de continuer à rouler, ou bien contourner un arbre particulièrement gênant. En utilisant intelligemment les clubs qui sont à votre disposition, vous pourrez faire atterrir la balle de façon très précise à la distance que vous vouliez. La plupart des jeux de golf ne proposent qu'une position pour le golfeur et n'offrent qu'une vue de derrière le joueur; dans Nick Faldo's Golf, vous pouvez régler précisément l'alignement joueur-balle. Pour frapper la balle il suffit de cliquer sur la souris pour que le personnage démarre son swing, puis le joueur observe attentivement l'indicateur de force puis click à nouveau. Il faut cliquer au centre de l'indicateur pour envoyer la balle de façon parfaite, ce qui demande beaucoup de concentration. Plus le joueur est expérimenté, plus l'ordinateur affiche un indicateur de force de frappe petit, le jeu devient alors plus difficile, il faut être de plus en plus rapide et précis. Pour les débutants, l'affichage est bien plus large et le double click est alors tout à fait aisé. L'ordinateur enregistre tout et tient compte de votre niveau pour les rounds suivants, qui deviendront donc de plus en plus difficiles. Quand vous sélectionnez vos clubs, l'ordinateur affiche des pourcentages en face de chacun d'eux. Plus vous améliorez vos performance, plus le chiffre approche des 100%, et plus vous avez de chance d'obtenir précisément les coups que vous désirez. Des modes d'entraînement sont intégrés dans le jeu, vous plaçant à certaines distances du trou, et affichant des commentaires et des recommandations pour que vous appreniez à bien utiliser les clubs en tenant compte de leurs performances, de leurs textures. Une fois que le joueur à choisi un club pour le coup à venir, l'ordinateur affiche une carte pour que vous puissiez voir le terrain qui vous sépare du trou, vous pouvez faire scroller cette carte pour bien examiner toutes les difficultés. C'est à partir de cet écran que vous obtenez les informations concernant la force du vent. A gauche de l'écran, un menu permet de changer de club, ou bien de sauvegarder afin de reprendre ce trou par la suite. Une fois votre club sélectionné vous devez indiquer dans quelle direction vous désirez envoyer la balle, vous pouvez modifier l'orientation du joueur,

Une option idéale pour débuter et expérimenter les effets et les différents clubs: la possibilité de revenir en arrière après chaque coup joué. Cela évite de se retrouve dans des situations d'enfer un peu trop rapidement.



Le ciel a beau être bleu puissant, le soleil a beau briller comme un damné, Nick Faldo a la rage de sa vie. A cause d'un coup de vent imprévu, la balle est partie sur le côté, bien haut, bien loin avant de tomber dans un bunker. Maintenant, il va galérer comme un nain pour sortir de là.



NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF (suite)

cédemment. La position du joueur fait varier l'orientation du coup sur les côtés, sur la gauche et la droite. Au départ, ces réglages semblent un peu difficiles, voire inutiles, mais rapidement, vous vous apercevrez que grâce à cette option il est possible d'exécuter des coups très spectaculaires. Tout ces réglages sont assimilés en quelques minutes, il ne reste plus qu'à croiser les doigts en espérant que la balle ne tombera pas trop loin du trou, ou qu'elle n'ira pas s'enterrer dans un bunker. Nick Faldo's Championship Golf est, sans aucun doute, le meilleur jeu du genre sur Amiga. Il est vrai qu'il n'est pas aussi classe et impressionnant que Links 386 sur PC, mais le travail des programmeurs de Grandslam est déjà bien impressionnant et satisfaisant. L'affichage est très rapide et ne demande qu'un instant après votre coup. Les circuits sont intéressants et variés, avec juste la bonne dose d'arbres, de bunkers et de difficultés. A près chaque coup, l'ordinateur affiche la distance qui vous sépare du trou, et éventuellement quelques commentaires textes. Ce jeu sortira sur PC en mars, et sur CDTV plus tard dans l'année.

DEREK DELA FUENTE



L'ECRAN DE JEU

1: Votre personnage, toujours au centre de l'écran, club en main, prêt à swinger.

2: D'un simple click sur ce diagramme, vous pouvez régler la force du coup.

3: Ici, vous choisissez la position de votre joueur par rapport à la balle, en plaçant ses pieds et son orientation.

4: Déplacez ce curseur pour indiquer dans quelle direction vous allez envoyer la balle, ou tenter de l'envoyer.

5: Le nom du joueur est affiché en haut à gauche. Le dessin de la souris indique qu'il est dirigé par un joueur de chair et de sang et non par l'ordinateur.

6: Ici, est affichée la distance qui vous sépare du trou qui est votre but. Les deux flèches permettent de changer de direction; pratique pour contourner des obstacles très difficiles.

7 Le nombre de coups effectués s'affiche ici.

8: En cliquant sur le côté gauche de l'écran, vous accédez au menu de sélection des clubs.

9: En cliquant à droite de l'écran, vous pouvez observer la carte et obtenir des infos sur la position de la balle, si elle est enfoncée dans le sable, par exemple.

10: Votre superbe curseur, celui-là même qui vous permettra de cliquer un peu partout à l'écran.

LE DÉTAIL D'UN PARCOURS

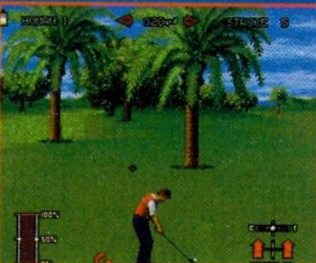
Les sons correspondent à peu près aux décors. Par exemple, ici, puisque le joueur est près de l'eau, on peut entendre de mignons petits glou-glous. Quand vous êtes près des arbres, vous entendez des chants d'oiseaux.

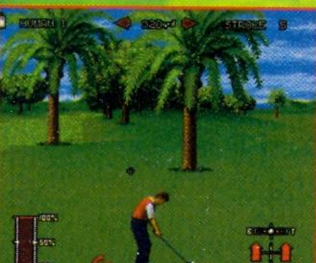




Ouf, à quelques mètres près, c'était la catastrophe et votre balle se retrouve en plein bunker, dans le sable. Après, pour s'en sortir, c'est l'horreur, il faut frapper bien fort, bien précis, en mettant une bonne dose d'effet.

Aïe, ça commence mal, après un tir complètement de travers vous vous retrouvez entouré d'arbres. Il va falloir utiliser les effets pour les éviter et revenir dans une zone plus tranquille.

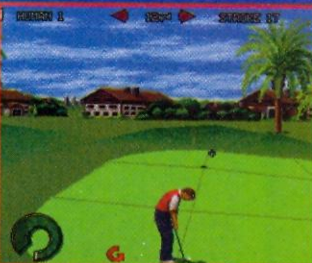


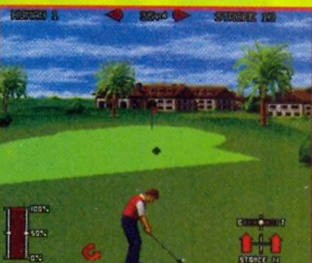


Voici votre point de départ pour ce parcours tout à fait tranquille, sans grande difficulté.



Les deux pieds sur le green, le sourire jusqu'aux oreilles, vous avez presque terminé ce parcours. Il ne reste plus qu'à filer un bon coup de putter pour voir les félicitations de Nick faldo s'afficher à l'écran.





Encore un petit effort, le green et son drapeau n'est pas loin. Dans le fond, vous pouvez admirer la maison qui abrite le bar qui vous attend. Rien de tel que d'aller boire des coups après un parcours aussi laborieux.



En essayant de redresser sa course, le joueur a balancé la balle complètement de l'autre côté. il va encore falloir passer par dessus des obstacles mortels pour avoir une chance de finir le parcous sans trop de dégâts.

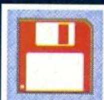
EDITEUR : GRANDSLAM

SUR AMIGA


SPORT


NOTICE VF


1 MO


2 DISQUETTES


8 JOUEURS


SOURIS

GRAPHISME	16
BRUITAGE	10
MUSIQUE	12
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	17
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

85%

LIONH

Thalion peut arrêter de fouetter ses programmeurs: après plus d'un an de travail, ils viennent de conclure le codage de Lionheart, dernier titre de l'éditeur allemand. Depuis quelques mois, la qualité des productions de Thalion va en se bonifiant. Après No Second Prize, l'excellente simulation de courses de motos, c'est au tour de Lionheart de prouver cette règle qui, espérons-le, deviendra une évidence au fil du temps.

Lionheart ne brille pas par son originalité, pas plus dans sa structure et son déroulement que dans son scénario. Justement, tiens, voici l'histoire du jeu.

Valdyn est le fils du roi du pays des hommes-lions, créatures bipèdes aux longues crinières, aux bouches surmontées de moustaches félines et à l'agilité et la force dignes du roi des animaux. Depuis quelques mois, Valdyn vit un amour sans l'ombre d'un nuage; son cœur est rempli de bonheur et sa tête est pleine de son projet de mariage avec Ilène la beauté qu'il a choisie. Mais Valdyn et Ilène ne sont pas les seuls à arborer des sourires qui partent d'une oreille et tracent jusqu'à l'autre; toutes et tous dans le pays, passent le plus clair de leur temps à hurler de bonheur tant la vie est agréable dans la région. Paix et amour règnent depuis tant d'années que les habitants de ce beau pays ne connaissent plus la signification du mot tristesse. Et pourtant...

Et pourtant, tout a basculé en un seul jour. Norka, prince des ténèbres faisant régner l'horreur sur un pays proche de celui des hommes-lions, a décidé d'étendre son territoire en faisant sien le royaume du père de Valdyn. L'équilibre, la paix était assurée par un bijou magique, le Lionheart. Norka l'a dérobé et en a profité pour lancer une malédiction sur Ilène: la future épouse de Valdyn est maintenant pétrifiée, aussi statique et figée qu'une statue de pierre.

Il fallait un volontaire pour partir à la poursuite de Norka, pour récupérer le Lionheart et faire revenir le bonheur sur le pays. Ce volontaire fut tout trouvé: Valdyn se chargera de cette mission.

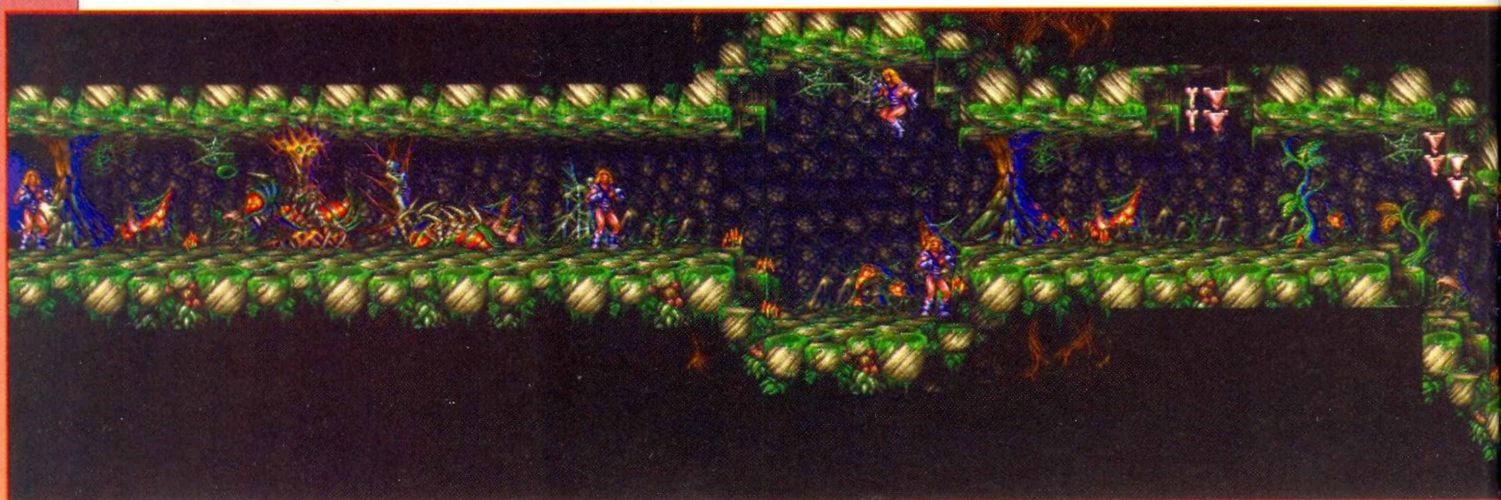
Norka s'est enfui à bord d'un vaisseau gigantesque, un trois mâts magique, capable de voler à grande vitesse. Valdyn enfourche son dragon apprivoisé, tente de rattraper Norka et se vautre lamentablement en pleine forêt. C'est là que l'aventure commence véritablement; notre héros, un peu minable pour l'instant, devra traverser la forêt, les marais, des étendues de lave et une jungle dense et dangereuse pour rattraper le vaisseau de Norka. Là, il retrouvera son dragon volant

Les tableaux varient tout de même un peu, pour preuve cette séquence qui n'a plus rien à voir avec un jeu de plates-formes, mais qui vous lance des vagues d'ennemis sur fond de scrolling latéral. Le boss de fin est particulièrement réussi.

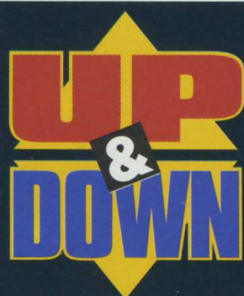


Ça y est, le joueur approche de la fin, bientôt il aura rejoint le repère de Norka. Pour l'instant, il poursuit son vaisseau à dos de cette étrange bestiole bipède.





HEART



▲ Les scollings sont très réussis, avec de beaux dégradés en arrière-plan et plusieurs niveaux de défilement.

▲ La taille des niveaux donne le sourire, on ne termine pas le jeu en quelques secondes. D'ailleurs, une fois à la fin du jeu, vous vous apercevrez peut-être que vous devrez recommencer une partie pour trouver un niveau complet dont l'entrée est cachée.

▼ De temps en temps, de méchants ralentissements viennent ternir la bonne impression que laisse le côté technique du jeu.

▼ Dommage que le personnage ne puisse pas ramasser des armes ou d'autres options qui permettent de mieux combattre, cela aurait apporté un niveau de variété supérieur au jeu.

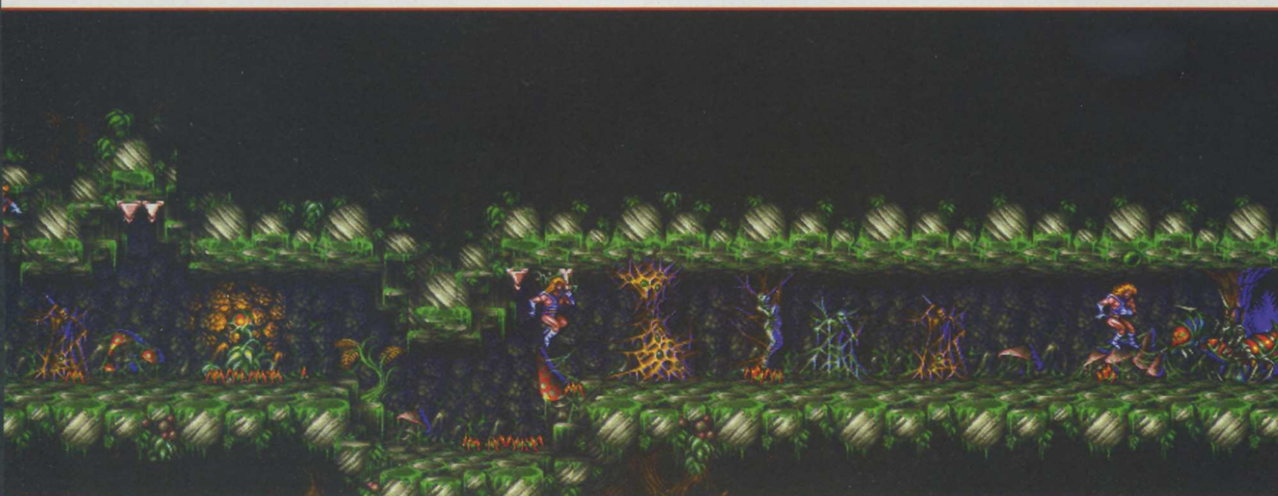
et pourra se rendre dans la cité des airs du terrible dictateur, prince des ténèbres et responsable du vol du Lionheart.
Le fonctionnement de Lionheart est simple, le joueur dirige le personnage principal, le déplace dans toutes les directions, le fait sauter et frappe ses ennemis à l'aide d'une épée. Ces coups sont d'ailleurs très complets puisque le personnage peut tirer dans toutes les directions: vers le haut, vers le bas, en sautant, et sur les côtés. Le personnage peut aussi se baisser et filer des coups de pieds pour éliminer des monstres de petites tailles ou des saletés de rampants. Tous les déplacements sont très fluides, rapides, et certains mouvements, comme quand le personnage s'accroche à une corde et grimpe pour se remettre sur ses deux pieds, sont carrément réussis et beaux.
Les ennemis sont de toutes sortes et de nouvelles bestioles apparaissent au fil des niveaux: araignées, tyranosaures nains, monstres volants, guêpes tueuses, fleurs qui passent leur temps à vous cracher dessus, canons qui lancent des boules de feu, insectes géants, tout un tas d'horreurs qui n'ont absolument rien d'autre à faire que de venir vous embrouiller joyeusement.
Le jeu comprend 14 niveaux complets, de grandes tailles, divisés en différentes régions et en différentes catégories de graphismes et de décors. La plupart offrent des scrollings multi-directionnels, le joueur se déplace dans tous les sens, saute sur les plate-formes, escalade les arbres, toujours pour chercher la sortie qui le mènera à l'étape suivante.
Régulièrement, des monstres que l'on peut considérer comme des boss de fin de niveaux viendront se battre contre vous. Plus difficiles à éliminer, leur résistance est plus grande que celle des sales bestioles que vous aurez rencontrées jusque là. D'autres niveaux se passent

Les bonus qui donnent des cœurs supplémentaires et les fioles qui redonnent de l'énergie sont disséminés un peu partout dans les niveaux. Souvent, il faudra escalader, sauter sur des petites plates-formes pour les atteindre.





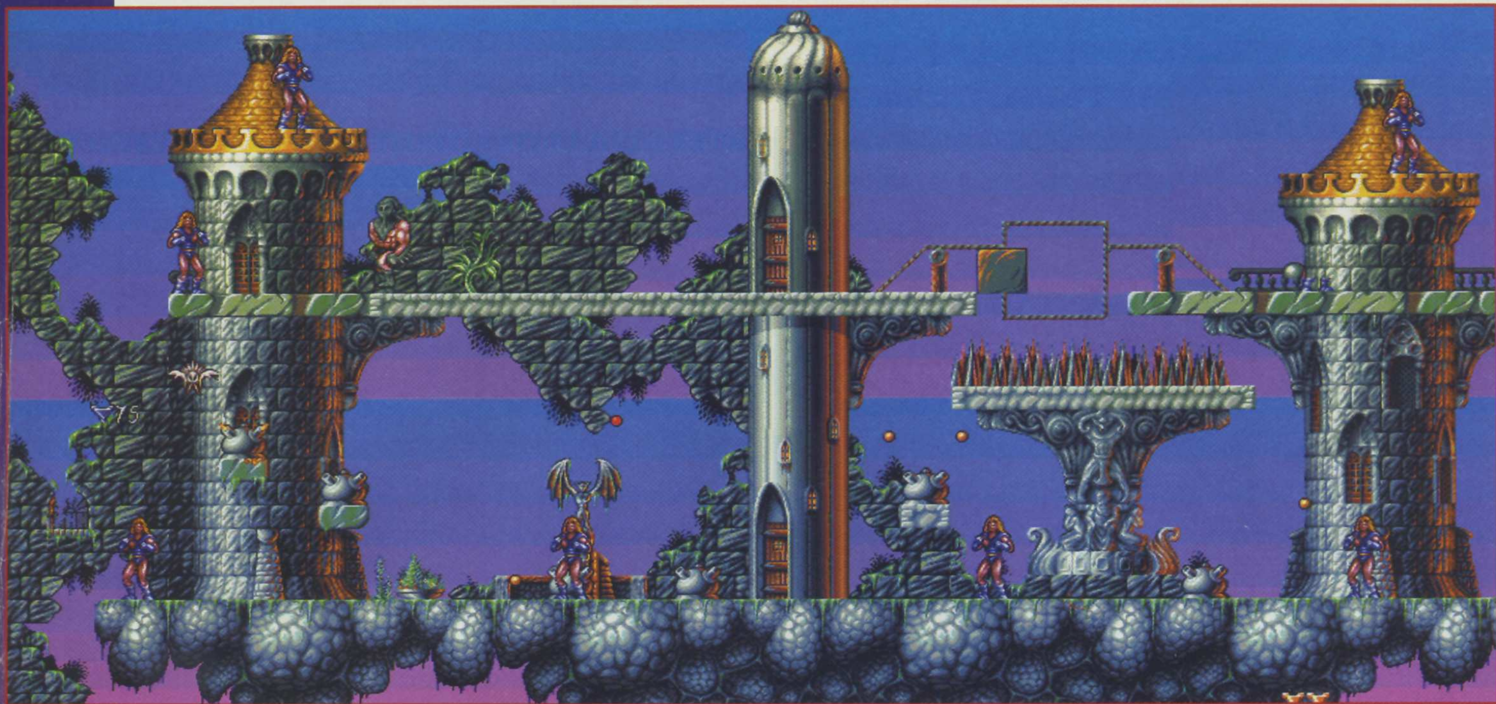
A l'intérieur du vaisseau, l'action continue. Ces casse-tête géants tournoient rapidement dans les airs, le joueur doit parfaitement synchroniser ses déplacements avec les rotations des obstacles pour avoir une chance de s'en sortir.



Après un parcours particulièrement dangereux dans une forêt plus qu'hostile, Valdyn accède à une grotte où deux énormes araignées l'attendent pour le bouffer. Il devra les frapper plusieurs fois, tout en évitant les nombreuses petites araignées qui traînent au sol, ou en les éliminant grâce à ses balayages puissants.

SUITE

LIONHEART (SUITE)



Les décors sont de plus en plus superbes au fur et à mesure que le joueur avance dans Lionheart. Des tas de plates-formes étranges vous attendent; des tonnes de pièges pourris et des monstres haineux et belliqueux arriveront par vagues interminables.

dans les airs, à dos de dragon; il n'y a alors plus qu'un scrolling latéral et des vagues d'ennemis qui vous foncent dessus. Un autre niveau encore se déroule à dos de bestiole bipède de grande taille, en scrolling latéral là aussi.

Tout ces scrollings sont bien réalisés, fluides et rapides et les effets de profondeur dûs à la présence de dégradés de couleurs dans le fond et d'effet de scrolling différentiel apportent beaucoup. Par contre, de temps en temps, quand il y a trop de sprites à l'écran, le jeu ralentit méchamment, l'action devenant saccadée pendant environ une seconde. Heureusement, ceci est relativement rare et pas vraiment dérangeant.

En haut de l'écran de jeu, sont affichées les indications habituelles, avec notamment l'apparition de petits cœurs qui symbolisent l'énergie du personnage, le score, le nombre de vies et le nombre de bonus ramassés. Ces bonus sont disséminés un peu partout dans les niveaux, parfois directement visibles, parfois cachés. Si le joueur en ramasse 100, il gagne un niveau d'énergie maximum augmenté d'un cœur. Reste à trouver des cœurs, justement, ou des potions pour gagner de l'énergie.

Après quelques minutes d'entraînement, les mouvements du personnage n'ont plus aucun secret pour vous et vous pouvez commencer à prendre plaisir à foncer dans les niveaux, à escalader et à chasser les monstres, histoire d'agrandir votre tableau de chasse. Les graphismes des niveaux sont tellement agréables qu'on a toujours envie d'aller plus loin, plus haut, notamment dans les décors où sont affichées des tours et des maisons. La grande taille des niveaux apporte un plaisir de jeu certain aussi, et parfois, il ne sera pas évident de trouver la sortie qui mène au niveau suivant. De très nombreuses musiques, très réussies, enfoncent encore plus profond le clou de l'ambiance de Lionheart. Des bruitages devraient aussi accompagner vos actions; malheureusement il n'y en avait pas encore dans la version que nous avons testée.

Lionheart n'est pas un produit très original, mais sa réalisation est suffisamment efficace pour que le joueur prenne plaisir à foncer à travers les niveaux. **Seb.**





Chaque nouveau niveau propose des monstres de plus en plus originaux, comme ce petit arbre bondissant, aux branches griffues qui vous lance des abeilles tueuses.

EDITEUR : THALION
SUR AMIGA


ARCADE


--


520 KO


3 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOYSTICK

GRAPHISME	16
BRUITAGE	--
MUSIQUE	16
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	16
INTERET	14
ORIGINALITÉ	12

83%

MAGIC CANDLE III





Comme dans tous les jeux de rôles, les villes sont généralement des havres de paix où vous pourrez vous ressourcer. Vous pouvez suivre des cours de magie, vous entraîner au maniement de différentes armes, vous équiper, ou tout simplement aller boire un coup à la taverne du coin pour écouter les nombreux ragots qui circulent.

Encore un jeu de rôles mettant en scène la lutte du bien contre le mal. Autant le dire tout de suite, à moins que vous n'ayez déjà joué et aimé les précédents épisodes de la série, ce troisième volet de Magic Candle ne vaut pas le détour.

ROLE · **NOTICE VO : 14** · **2 MO** · **4,4 MO** · **1 JOUEUR** · **SOURIS-CLAVIER**

EDITEUR : MINDCRAFT
SUR PC

GRAPHISME	12
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	11
ERGONOMIE	14
INTERET	14
ORIGINALITÉ	11

60%

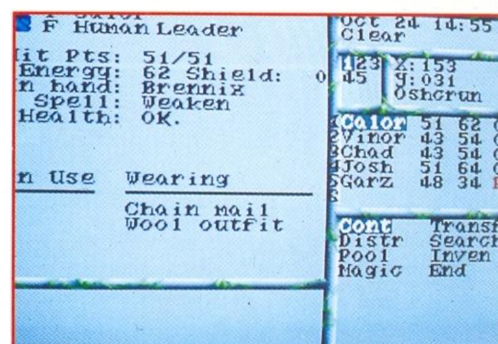
- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

Non que Magic Candle III soit un mauvais jeu, loin de là, mais du point de vue réalisation, on peut faire mieux – et c'est encore rien de le dire!–. L'interface utilisée est une combinaison de celle des SSI et celle des Ultima, les vieux. Nous avons donc un écran de jeu disséqué en quatre parties: une visualisation de l'équipe en vue de dessus ou en mode carte (ou une image fixe quand vous rencontrez une personne), un cadre pour les caractéristiques, un cadre pour les commentaires et description et un cadre pour les ordres. Tout se fait comme d'habitude à la souris. Les système "jeu de rôles", à proprement parler, comprend tout le nécessaire pour une bonne définition et gestion des personnages: caractéristiques, magie, compétences et pléthore d'armes, d'armures, de potions et de plantes plus ou moins enchantées. Magic Candle III débute quatre années après que vous ayez vaincu le démon Zakhad et que vous vous ennuyez fermement à Telermain. Certains de vos anciens compagnons d'aventure sont, en effet, partis avec le Roi Rebnard pour libérer Gurtex. Il fallait bien que quelqu'un reste pour défendre L'Ile Oshcrun, la Reine Alishia et le Prince Jemil. ,C'est tombé sur vous –c'est bêête hein?- Heureusement cette béatitude ne perdure pas et bientôt, un mal étrange envahit la f orêt au sud–ouest du Château Oshcrun et de la ville de Telermain. Après avoir recruté quelques intrépides et courageux guerriers, vous partez donc explorer les entrailles de cette immensité ténébreuse (sic !) Très vite, vous tomberez dans une embuscade à l'occasion de laquelle le Prince orque Garzbondgur se joindra à vous. Par rapport au second épisode de la trilogie, des modifications notables ont été ajoutées avec, notamment, une prise de note automatique très utile. Toutes les actions et événements sont consignés sur un "carnet de notes" dont le niveau de détail est réglable. Cela évite de perdre bien du temps à retrouver ses notes éparses parmi les 15.000 post–it qui jonchent sur le bureau. Magic Candle III est un jeu de rôles pur et dur avec de nombreux écrans de i"statistiques": si vous voulez de beaux graphismes, des animations en 3D géniales, euh... allez voir ailleurs.

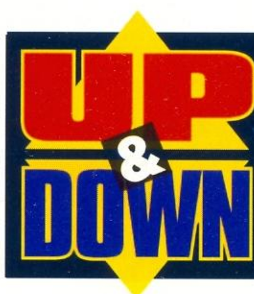
CALOR



Chaque personnage dispose d'une "feuille de personnages" très complète avec tout plein d'écrans: caractéristiques, sorts, inventaires, compétences, etc.



Vous voyagez par monts et par vaux, soit sur une vue rapprochée où vous voyez chaque membre de votre équipe, soit sur un mode carte où l'équipe entière est représentée par une croix.

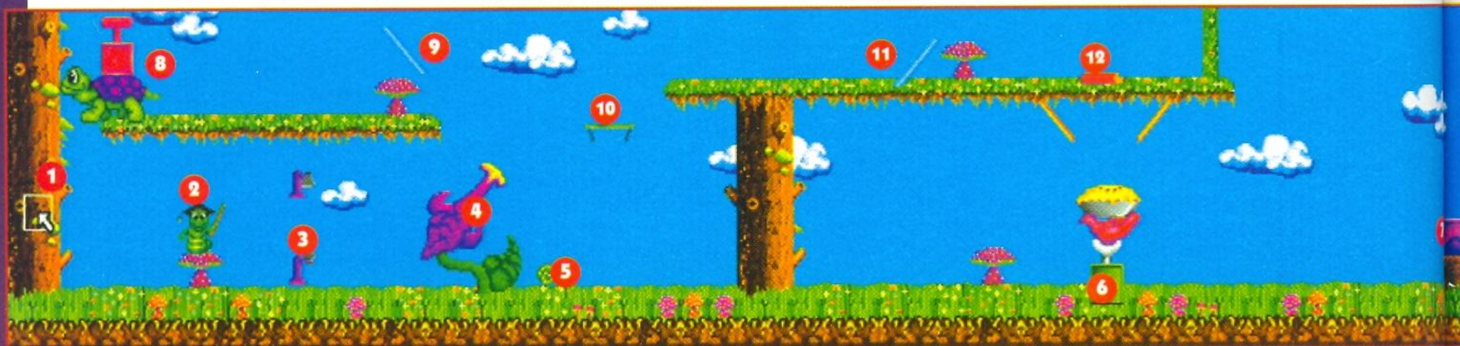


▲ Le système "jeu de rôles" à proprement parler est très complet: c'est un jeu pour les rôlistes inconditionnels.

▲ La prise de note automatique est très utile et pratique –bon sang, mais c'est bien sûr !

▼ La réalisation est très très bof...

CREE



LEGENDES

1- Cette icône fait office de raquette et sert à exciter les chenilles un peu flemmardes.
2- Le professeur vous donne quelques conseils sur la tactique à adopter. Il n'est présent que lorsque c'est réellement nécessaire.
3- Les Ventilos influencent fortement les trajectoires des bestioles. Voilà un objet qui ne manque pas d'air.
4- Voici la fleur lance-chenilles.
5- Les chenilles se recroquevillent lorsqu'elles ont suffisamment de vitesse.
6- Un gadget comme un autre. Celui-ci projette les chenilles directement dans le chaudron.
7- Le chaudron magique transforme les chenilles en papillons. A l'instar de Lemmings, vous devez respecter un certain pourcentage de réussite.
8- La tortue détonateur déclenche la mise à feu de la dynamite et libère le passage (12).
9- Les bestioles rebondissent sur les barres disposées un peu partout.
10- Les trampoline sont identiques à ceux de Tomato Games's. Celui-ci permet à la che nille d'atteindre la plate-forme lorsqu'elle sort de la fleur.
11- Une barre comme une autre. Il en existe de toutes sortes dans les autres niveaux.
12- Le bâton de dynamite détruit une partie du sol et libère le passage.
13- Cette caméra suit automatiquement un objet de l'écran.
14- Il est également possible d'afficher une caméra fixe pour surveiller un passage crucial.

Pas de doute, Psygnosis est bel et bien le spécialiste du jeu original. Après le fabuleux Lemmings, le curieux Tomato game's, voici le tout nouveau Creepers, un savant mélange des deux soft précédents. Nous sommes en été, le soleil est radieux et papa chenille en a profité pour aller faire un petit tour au soleil, laissant les enfants seuls pendant quelques instants. Maman chenille lui avait pourtant répété maintes et maintes fois de ne jamais laisser leur progéniture aux mains de dame nature. Comme l'on pouvait s'y attendre, les bébés en profitèrent pour se casser. Aië, mais que vont-elles devenir? Vivront-elles assez longtemps pour muter un jour en papillons? Leur sort est désormais entre vos mains. Le principe en est fort simple. Si vous connaissez les Lemmings (oh l'autre, il nous prend pour des imbéciles ou quoi? Qui ne connait pas ce fléau envahissant l'intrégralité du parc informatique mondial?) Creepers en reprend le principe général, à savoir que vous êtes responsable de la sauvegarde des chenilles et que vous devez en mener un certain pourcentage à la fin du niveau. Pour y parvenir, vous disposez d'objets permettant de modifier l'aspect du terrain pour influencer la trajectoire des petites bêtes. Si le récent Tomato game's n'a aucun secret pour vous, les principaux objets utilisés sont les mêmes dans Creepers. Grosso modo, un menu vous permet de placer un nombre limité d'objets, n'importe où sur l'écran. Une fois les chenilles lâchées, elles doivent pouvoir parvenir instinctivement dans le pot situé à l'autre extrémité du niveau pour pouvoir se transfomer. Contrairement aux petits hommes de Lemmings, les chenilles se déplacent de deux façons différentes et sont incapables d'entreprendre une construction quelconque. Lorsqu'elles sont en boule, leur vitesse est décuplée et elles rebondissent sur tous les objets. Au contraire, si elles perdent de la vitesse, elles finissent par s'arrêter et marchent tranquillos, les mains dans les poches

Les premiers tableaux permettent de se familiariser avec les multiples objets dont vous devez vous servir. Mais attention, car leur nombre est limité sur l'écran.

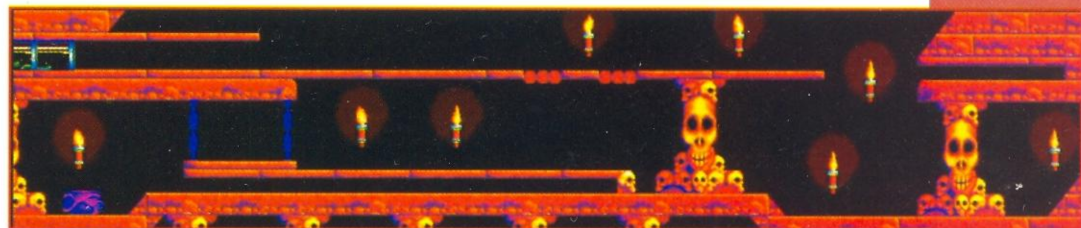


UP & DOWN

▲ Creepers est vraiment très original et d'un grand intérêt.
▲ La difficulté est très progressive et les amateurs du genre ont de longues heures devant eux avant de parcourir l'intégralité des quatre-vingts niveaux.
▲ Le programme gère deux cartes sonores simultanément, permettant ainsi de répartir les sons digits sur une carte genre Sound-Blaster et les musiques sur un MT32.
▼ Les musiques deviennent assez agaçantes à la longue parce que trop répétitives.
▼ Bien que certains niveaux possèdent un graphisme sympa, d'autres laissent à désirer.

PERS







Les stages se suivent mais ne se ressemblent pas. De nouvelles astuces font sans cesse leur apparition.

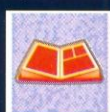
(bonjour le nombre de poches!) Mais ces petites bébêtes le sont justement... bébêtes, et elles ne savent que rebondir un peu partout sans jamais savoir où aller; vous devez donc leur tracer la route. Par exemple, si vous souhaitez qu'elles empruntent une montée, vous devez placer une plaque oblique préfabriquée à l'endroit concerné. Ainsi, il est possible de placer des murs, des plaques, des trampoline, des ventilateurs... bref, tout un tas de bordel incroyable. Mais les chenilles n'échappent pas aux lourdes règles de l'apensanteur et finissent pas retomber en bas du tableau si rien ne se passe. Pour les inciter à se bouger le derrière, une option "raquette" a pour effet de les projeter à toute vitesse à travers l'écran. Si les premiers niveaux sont d'une simplicité enfantine, la difficulté se corse rapidement et il faut faire preuve d'une grande ruse pour mener à bien sa mission. Il s'agit de disposer les objets, au pixel près, et de les protéger des flaques d'eau et autres pistolets qui s'amusent à détruire ces ravissantes bestioles et le matos que vous venez de placer. De plus, il est parfois nécessaire d'actionner divers mécanismes pour libérer un passage et faciliter leur progression. Entre les bombes à retardement et les trappes cachées, vous n'avez pas fini de rigoler (poil au nez). Pour vous donner une petite idée de ce qui vous attend, sachez qu'il y a tout de même près de quatre-vingts niveaux et qu'aucun stage ne se ressemble (ou presque). Les graphismes rappellent ceux de Lemmings et occupent, la plupart du temps, plusieurs écrans de large. Malgré que Creepers ne possède pas une vue générale du parcours (carte réduite en haut de l'écran), l'option caméra permet de surveiller les endroits "clés" à l'aide de deux fenêtres que l'on dispose à sa guise. C'est très original et carrément pratique. Par contre, les musiques d'accompagnement sont assez répétitives et deviennent fatiguantes à la longue, tout comme les bruitages, quasiment insupportables lorsque qu'une chenille se bloque dans un coin. Un code, délivré à chaque fin de stage, évite de se retaper l'intégralité du jeu à chaque nouvelle partie. Creepers est un jeu prenant, au principe original et bien conçu qui devrait, sans aucun doute, vous amuser pendant un bon bout de temps. Encore bonne chance, nous sommes avec vous...

LORD CASQUE NOIR



EDITEUR : PSYGNOSIS
SUR PC


REFLEXION


NOTICE VF


1,5 MO


640 KO


1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER-STICK





GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	14
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	--
INTERET	17
ORIGINALITE	18

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

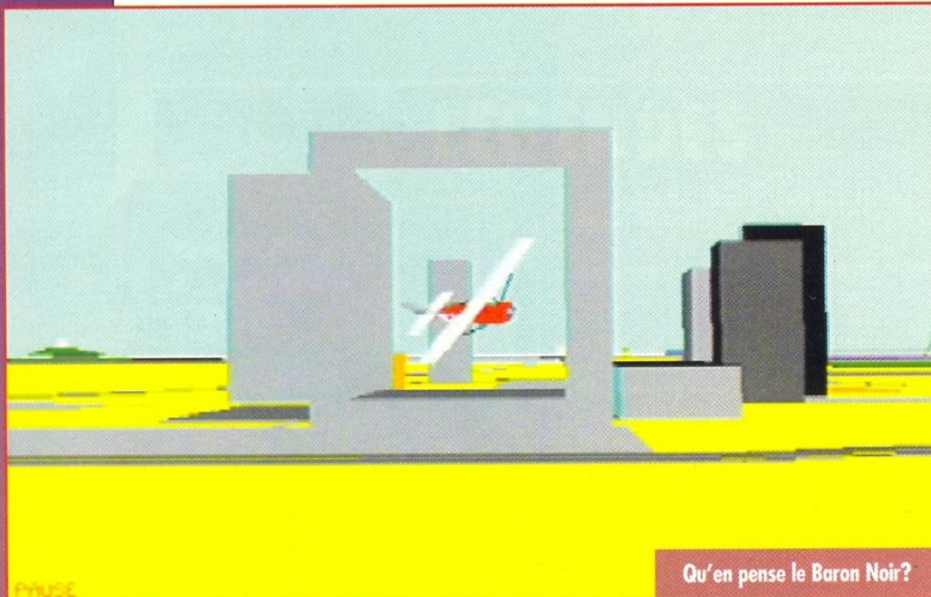
- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

80%

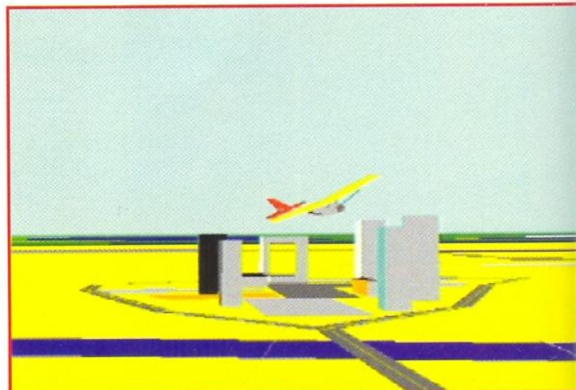
TEST PC

PARIS ET REGI
SCENARIO POUR FLIG

Longtemps obligés de se contenter du fichier Europe fourni avec Flight Simulator, les pilotes habitués à voler dans la région parisienne ont désormais l'embarras du choix, puisqu'après les produits de Colorado Technologie déjà présentés dans le numéro 31, voici un nouvel éditeur proposant un produit similaire. Similaire et non semblable puisqu'avec cette disquette de scénario, ou plutôt de "scène" comme l'appelle lui-même son créateur, Henri Fouilhoux, vous allez pouvoir voler dans une région parisienne très détaillée d'un point de vue visuel. Outre l'aspect esthétique, indéniable, cette disquette scène permet aux pilotes désireux de s'entraîner sur micro à voler aux abords de la capitale, de retrouver à l'écran les même repères visuels que dans la réalité. En effet, il est fort courant, en vol privé, de piloter à vue en VFR (Visual Flight Rules) en se repérant d'après les routes, ouvrages d'arts et plans d'eau. Cela dit, la couverture IFR (Instruments Flight Rules) est également assurée et l'on retrouve, outre celles des 38 aérodromes proposés, la quasi totalité des balises ADF et VOR. Naturellement, les fréquences sont identiques à la réalité. De plus, grâce à l'utilisation de SEE, la disquette Région Parisienne propose également 45 messages radio. D'un rayon de 40 kilomètres, RP couvre une zone s'étendant de Beauvais à Compiègne (NO au NE) et de Chartres à Moret-Buno (SO au SE). Contrairement au produit Colorado, RP ne possède pas de fichier scenery mais, en contrepartie, le gain de place sur la disquette, surtout en mémoire, permet de bénéficier d'aérodromes absolument parfaits, comportant même les pistes abandonnées ou interdites au public, tel le terrain privé d'Orly. Pendant le vol, on peut découvrir de nombreux objets 3D très impressionnants, telle la défense et sa Grande Arche sous laquelle on ne manquera pas de passer en rase-motte, histoire de se faire une petite frayeur. A Paris, certains décors sont retravaillés et l'on pourra voir la tour Montparnasse et sa section arrondie caractéristique, ou encore, la cour du Louvre et la pyramide. Indéniablement, la partie la plus impressionnante du vol se situe à l'Est de Paris puisque l'on pourra découvrir, dans ce secteur, le centre Euro Disney particulièrement bien réalisé. Pour l'anecdote, sachez que le créateur du programme, lui-même pilote privé, a survolé la région caméra en main, pour concevoir les décors à l'aide de Designer, SEE et d'autres utilitaires. A ce sujet, notez que Région Parisienne nécessite Pro Designer pour fonctionner. Au cours du vol, on pourra également découvrir une zone comportant plusieurs champs qui permettront aux fanatiques du planeur de profiter de courants thermiques très efficaces. Bref, voilà de quoi passer de nombreuses heures à voler pour le plaisir ou pour s'entraîner au vol à vue. **MOULINEX**



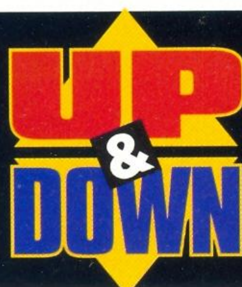
Qu'en pense le Baron Noir?



Cette vue générale de La Défense vous donne une idée des détails au sol.



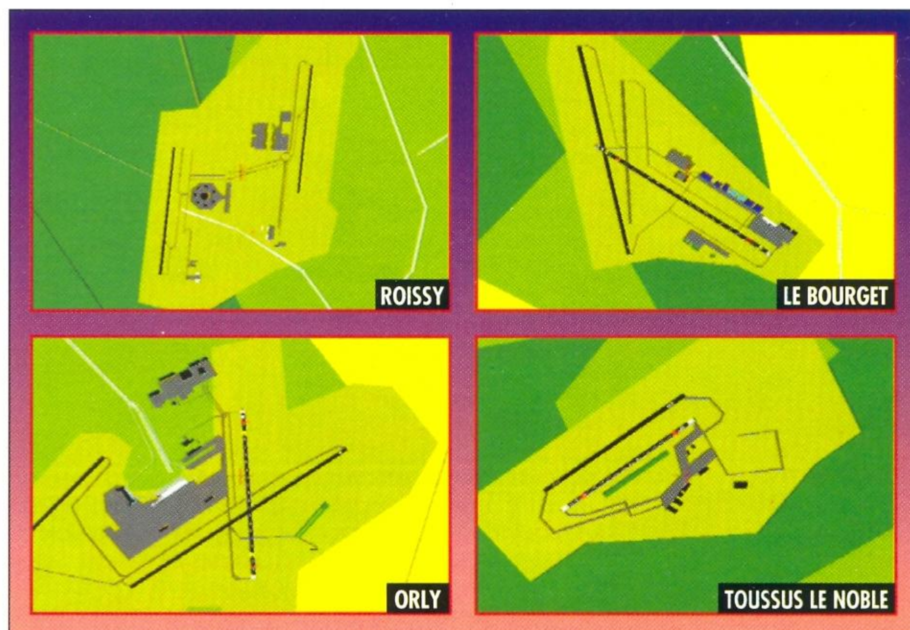
Les courants thermiques de ces champs permettent de réaliser de belles pompes aux commandes de son planeur préféré.



- ▲ Les détails au sol, parfaits d'un point de vue réaliste pour piloter en VFR, permettent également de profiter d'objets 3D très esthétiques.
- ▲ En raison du faible rayon couvert par le produit (40 Km), l'affichage est relativement complexe.
- ▲ Le passage d'un fichier à l'autre se fait sans à-coup et est totalement transparent pour l'utilisateur.
- ▲ Grâce à l'utilisation de SEE, les crépuscules sont gérés.
- ▼ Pour visiter un endroit particulièrement attrayant (La défense, Euro-Disney, aéroports principaux), il faut se déplacer "à la main". On aurait aimé trouver des fichiers Mode.

...ON PARISIENNE

...T SIMULATOR 4



EDITEUR : LES VOLS DU PÉGASE

SUR PC

SIMULATION -

BETA VERSION 1 MO

1 JOUEUR JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	-
MANIABILITE	14
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ■ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■ VGA ■ SVGA ■

80%

TEST ATARI ST

TRANSA



Les esclaves servent à construire ou à réparer les voies. Plus vous en possédez et plus les travaux avancent rapidement. Un wagon grue est également indispensable pour effectuer les gros travaux. Bien que les mammouths soient un autre moyen de transport que le train, ces derniers sont très utiles dans certaines tâches.

Testé le mois dernier sur PC et sur AMIGA, Transarctica sort enfin sur ST. Ce nouveau soft du célèbre éditeur français risque fort d'enchanter ceux d'entre vous qui ne jurent que par les Wargames et les jeux d'aventures. L'histoire se situe sur notre chère planète en l'an 2714. Suite à un mystérieux phénomène, la terre se retrouve entourée par une épaisse couche de nuages opaques. Les rayons du soleil ne parvenant plus jusqu'au sol, le globe s'est peu à peu refroidi pour devenir un immense bloc de glace, tuant la grande majorité de la vie végétable et renvoyant l'humanité à l'ère glacière. Les problèmes commencèrent vraiment lorsqu'un cheminot découvrit, lors d'une visite à la bibliothèque d'Alexandrie, un article datant du XXIème siècle faisant référence au projet "Blind", une "solution ultime" qui sauverait la planète du dépérissement. Dès lors, les Administrateurs tentèrent par tous les moyens de traquer cet homme qui en savait trop. Le mouvement de résistance des Ambivalents vit alors le jour. Il fallait élucider ce mystère, coûte que coûte. Le Transarctica, fleuron de la flotte ferroviaire de l'Union Viking, se fraye un chemin à travers la voie encore recouverte de neige immaculée. Malgré la force colossale de l'Union Viking et de son armée, les Ambivalents sont parvenus à dérober ce fantastique train pour lutter contre les Administrateurs et découvrir ce qui s'était réellement passé. Une légende ancienne raconte qu'un astre mythique, appelé soleil, éclairait autrefois la terre. Vous voilà donc parti en quête de nouveaux renseignements sur le projet "blind". Mais le parcours est parsemé d'embûches et vos ennemis n'ont pas fini de vous mettre des bâtons dans les roues. Lorsque le jeu débute, le Transarctica ne possède que peu de wagons et les Ambivalents ne sont qu'une minorité. Votre tâche consiste à renforcer votre train en acquérant de nouveaux wagons, à acheter des esclaves pour la main-d'oeuvre, à espionner l'adversaire et, bien évidemment, à vous battre contre la flotte ferroviaire de l'Union viking. L'écran principal du jeu vous donne en permanence divers renseignements très utiles. Ainsi, en cliquant sur un wagon du Transarctica, vous pouvez obtenir son état et ses caractéristiques (le train peut posséder plus de cent wagons), le temps de jeu, changer de wagons en fonction des opérations à



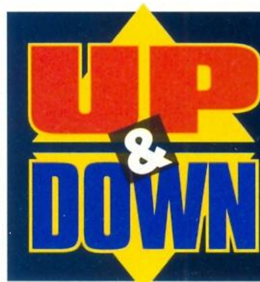
Cet écran permet d'acheter toutes sortes de wagons. Les renseignements propres à chacun d'entre eux apparaissent lorsque l'on clique dessus. N'achetez pas n'importe quoi, vous pourriez vous en mordre les doigts.

effectuer, la quantité de lignite et d'anthracite disponible... En effet, il existe quatre wagons de base à partir desquels il est possible d'effectuer l'ensemble des opérations. La locomotive, comme son nom l'indique, sert à ajuster la vitesse du train et le sens de la marche. Le wagon privé permet d'obtenir une vue d'ensemble de votre joujou avec l'inventaire complet du Transarctica. Les plus pessimistes



Chaque ville visitée vous apporte de plus amples renseignements sur le projet "blind". Vous pouvez également y pratiquer diverses transactions. Attention tout de même aux pièges tendus par l'ennemi

pourront également se suicider ou, au contraire, sauver une partie en cours. Le quartier général est utilisé pour diriger les opérations d'espionnage et de sabotage de par le monde. On peut également envoyer un petit wagonnet armé ou non, appelé Draisine, en avant ou arrière du train. il est ainsi possible d'"éclairer" la voie et déterminer si celle-ci est minée et si d'autres trains sont à votre poursuite. Une carte accessible de ces trois premiers wagons vous donne de nombreux détails sur les positions ennemies et sur l'ensemble du réseau ferroviaire. Tout objet mobile aperçu par la vigie



▲ De bien beau graphismes, somme toute, exploitant au mieux les capacités du ST dans ce domaine.

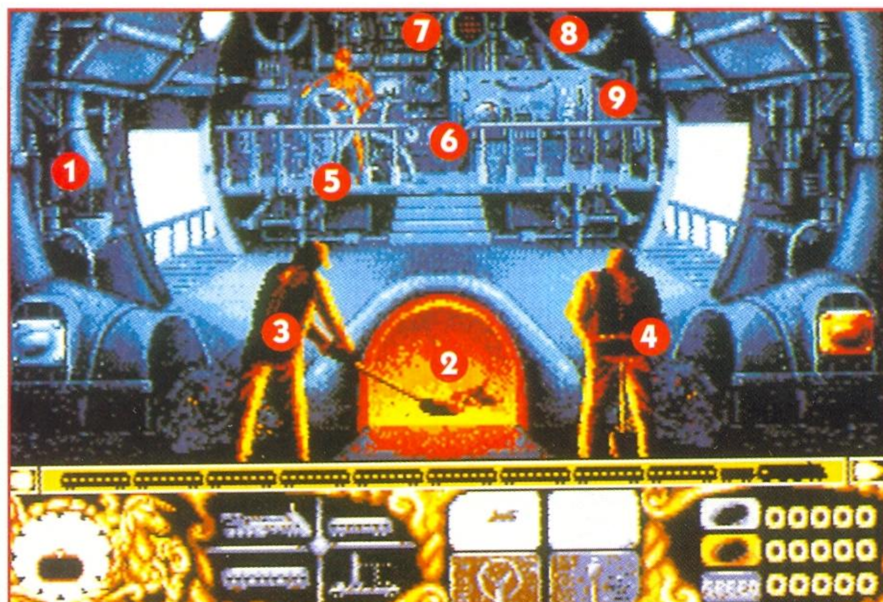
▲ L'ergonomie du soft est excellente. Le train est facile à manier et les écrans bien conçus.

▲ Le programme et la notice sont en français et le soft est installable sur un disque dur (somme toute).

▼ Ben, heu... Transarcticaticat'chic, aïe, aïe aïe!

ARCTICA





FONCTIONNEMENT DE LA LOCOMOTIVE

1- Le réceptacle est utilisé par l'opérateur radio pour communiquer avec les différents espions disséminés sur l'ensemble de la planète.
2- Le foyer sert à alimenter la locomotive en charbon. Sa vitesse est régulée par la quantité de charbon enfournée.
3- Ce personnage est chargé de mettre du lignite dans la chaudière. Attention de ne pas en abuser, la chaudière pourrait exploser.
4- Vous pourrez, à l'aide de ce mécano, enfourner de l'anthracite dans le foyer.
5- C'est le conducteur du train. Il vous permet d'inverser le sens du convoi.
6- Il suffit d'actionner ce levier pour freiner le train. Un nouveau clic sur celui-ci, et le train redémarre aussi sec.
7- Le sifflet permet de faire siffler le train. Ça vous le coupe, hein?
8- L'alarme retentit si l'un de vos "wagons-vigie" aperçoit un quelconque objet mobile à l'horizon.
9- Accès au panneau de contrôle affichant divers renseignements se rapportant à la chaudière.

sera immédiatement retranscrit sur cette carte. Dans un premier temps, le dernier wagon ne fait pas partie du convoi. Il s'agit d'un wagon lance-missiles destiné à détruire un train adverse. Mais l'Union Viking n'est malheureusement pas l'unique obstacle de votre périple; vous devez, en effet, faire face à de nombreux pirates, des hordes de loups affamés... Il y a tellement de choses à faire que l'on finit rapidement par oublier le but initial de la mission. Entre les transactions économiques et les combats de trains, on n'a pas une seule minute pour aller faire pipi! Bref, c'est vraiment génial! Les graphismes sont très soignés, voire étonnants pour une machine comme le ST. Si les sons sont plus que classiques, ils n'en restent pas moins d'excellente qualité. L'interface du jeu est suffisamment ergonomique et l'on peut effectuer chaque action très simplement grâce à la souris. Reprenant l'aspect stratégique d'un wargame, ce soft combine intelligemment plusieurs concepts, augmentant grandement son intérêt et sa durée de vie. Si vous êtes un accro pur et dur de la stratégie/action, vous ne serez certainement pas déçu par Transarctica. Un must! **LORD CASQUE NOIR**



Voici l'arme la plus puissante. Elle permet d'anéantir n'importe quoi en moins de temps qu'il n'en faut pour la lancer. N'espérez pas l'acquérir rapidement!



La carte est indispensable. Elle permet de savoir à tout moment où l'on se trouve ainsi que la position des divers entrepôts. Si la vigie repère de l'activité, celle-ci apparaîtra également sur la carte.



Et la lumière fut ...

EDITEUR : SILMARILS

SUR ST



AVENTURE/WAEGAME



NOTICE VF



1 MO



2 DISQUETTES



1 JOUEUR



CLAVIER/SOURIS

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	-
ERGONOMIE	17
INTERET	17
ORIGINALITÉ	18

82%

TEST AMIGA-PC

DREADNOUGHTS

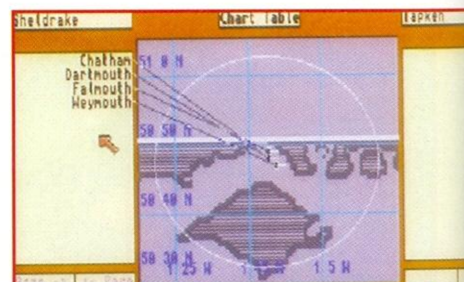
Un peu oubliés des éditeurs de wargames, les logiciels de batailles maritimes sont assez rares. Avec Dreadnoughts, les marins en chambre vont pouvoir disputer des combats maritimes au cours de 7 scénarii se déroulant pendant la guerre de 14.

Au menu, la guerre des Falklands -la première- (c'est l'autre nom des Malouines), Coronel, Dogger Bank, Jutland. En début de partie, il est possible de diriger, au choix, la flotte anglaise ou germanique et même de jouer à deux humains (l'un contre l'autre). Très précis d'un point de vu historique, le jeu est, hélas, particulièrement difficile à mettre en oeuvre car les commandes, en dépit de la présence d'une souris, doivent se faire au clavier. Désolé, mais ce genre d'interface est à proscrire. Je le répéterai sans cesse, un produit peut être pratique à utiliser sans être pour cela moins sérieux. Même les éditeurs de logiciels éducatifs l'ont compris. Halte aux wargames "huile de foie de morue", basés sur le principe rétrograde que si c'est difficile à avaler c'est que c'est efficace.

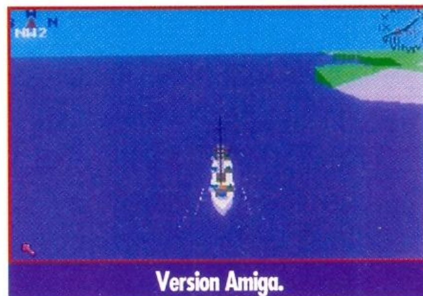
A noter que la similitude de la note globale sur les deux standards n'est pas pour les mêmes raisons. Sur PC, j'ai surtout apprécié l'afichage des caractères et le côté fin de l'ensemble.

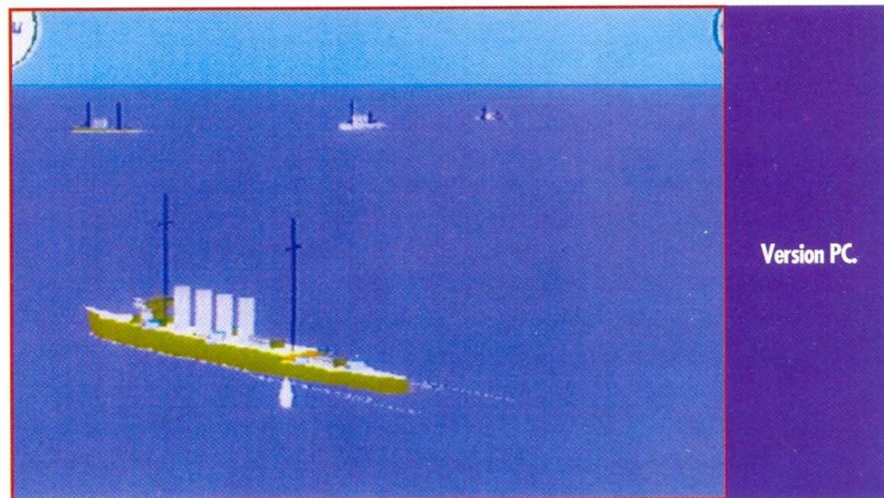
Cela dit, la grande bleue est particulièrement déserte. Sur Amiga en revanche, c'est l'originalité du produit, la machine proposant peu de logiciels similaires.

MOULINEX

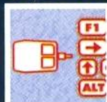


La carte est agreable à lire. Version Amiga.


Version Amiga.


Version PC.

EDITEUR : TURCAN RESEARCH SYSTEMS
SUR AMIGA

 WARGAMES
 NOTICE VO : 13
 1 MO
 1 DISQUETTE
 2 JOUEURS
 SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	-
INTERET	14
ORIGINALITÉ	14

57%

TESTÉ SUR AMIGA 600

EDITEUR : TURCAN RESEARCH SYSTEMS
SUR PC

 WARGAME
 NOTICE VO : 13
 NON
 1 DISQUETTE
2 JOUEURS
SOURIS-CLAVIER



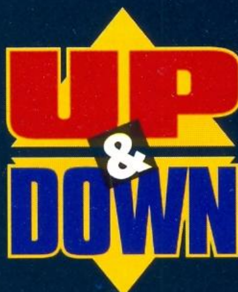
GRAPHISME	12
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	07
INTERET	14
ORIGINALITÉ	13

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
□ ROLAND MT 32
□ SOUND SOURCE
□ COVOX
□ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA □
VGA ■
SVGA □

57%

TÉSTE SUR 386 40 Mhz



▲ L'affichage des différents textes est très lisible, ce qui est important pour un jeu où les informations sont vitales.
▲ le détail des côtes, en 3D, est assez bien fait et rajoute un peu de détail à la mer désespérément vide.
▲ La carte est très bien faite et, là aussi, plutôt lisible.
▼ Les commandes proncipales doivent être données au clavier. Outch! voici un wargame intégriste intéressant, certes, mais comme le PC est plutôt bien pourvu de ce côté là, autant se tourner vers un logiciel intéressant ET convivial.
▼ L'affichage est d'une redoutable lenteur.
▼ La résolution utilisée rend les caractères particulièrement énervant à lire.

• The Bitmap Brothers •

THE CHAOS ENGINE

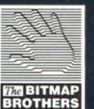
• A TOI DE JOUER •



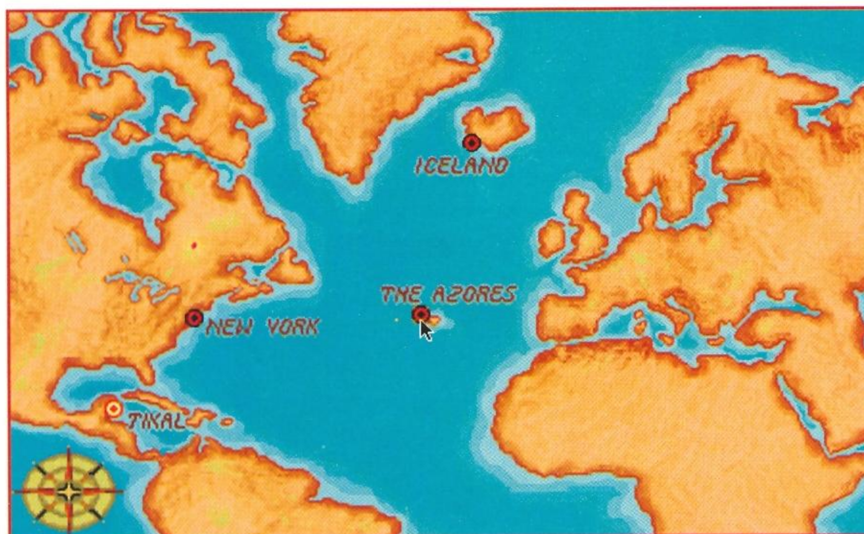
Disponible sur 1 Meg Amiga, Atari ST et PC. • 1 ou / et 2 joueurs.

C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS. © 1992 The Bitmap Brothers. Published by Renegade.

Tel: 071 702 3643 · Fax: 071 480 5690



INDIANA



Décidément très dynamique sur Macintosh, l'éditeur Lucasfilm propose, après les superbes Monkeys Island 1 et 2, les non moins superbes Indiana Jones, quatrième du nom. Sous titré "The Fates of Atlantis", ce logiciel va de fait vous faire découvrir le sort (fates) de la cité engloutie, mais aussi vous amener à faire la connaissance d'un monde mythologique peuplé de Dieux étranges car le titre joue sur les mots: Fates, en anglais, ce sont aussi les Parques, ces Dieux mineurs de l'Olympe, qui, pour les anciens, présidaient au destin de tout être vivant de sa naissance à sa mort (Clotho, Lachesis et Atropos, pour être précis et ma foi un peu déplacé). Mais trêve d'explication de texte, revenons en à nos moutons qui sont, en l'occurrence, un célèbre aventurier et son fouet. Bénéficiant d'un scénario digne d'un film, Indy 4 vous entraîne à le recherche de dangereux espions travaillant pour le compte des Nazis. En effet, d'après certains textes anciens, il semblerait que les Atlantes aient réussi, à l'âge de leur splendeur, à domestiquer un métal rare. Ce métal, l'ennemi tient absolument à mettre la main dessus car il pourrait, une fois domestiqué, fournir une source d'énergie sans fin. Au moment où commence la partie, Indy, qui vient de découvrir, au terme d'une présentation animée très amusante, une statuette Atlante renfermant un peu de ce fameux métal, se la voit subtiliser par l'espion. Le jeu va consister en une course poursuite haletante dans tous les endroits du monde. Pour mener à bien une telle tâche, il vaut mieux être deux; aussi, Indy fait-il la connaissance d'une belle conférencière, spécialiste de l'Atlantide. Pendant le jeu, même si le principal personnage est Indy, il sera possible, lorsque le logiciel le décidera, de diriger aussi la belle. Miss Harpwood, aussi rousse que volcanique, a un caractère de cochon; c'est pour le plus grand plaisir du joueur et comme dans la tradition des films du genre, de nombreux dialogues basés sur les rapports orageux des deux héros contribuent à l'humour, toujours présent dans le jeu.



Comme habituellement chez l'éditeur, les commandes sont simples et tout se règle d'un coup de clic. En bas de l'écran, un menu séparé en deux zones montre, d'un côté, les objets transportés et de l'autre, les actions qu'il est possible de faire.

UP & DOWN

- ▲ le scénario, très amusant, donne l'impression que le jeu est une adaptation d'un épisode la série, ce qui n'est bien sûr pas le cas. Qui sait, ce jeu deviendra peut-être un film?
- ▲ Le graphisme 256 couleurs, très fin, est rehaussé par de belles animations.
- ▲ Du reste, le déplacement des personnages est très fluide.
- ▲ Les énigmes du jeu sont amusantes et parfois assez difficiles.
- ▲ La seconde partie du logiciel peut être résolue en aventure, en arcade ou en mélange des deux; que de choix !
- ▲ Il est possible, en cours de partie, de changer la taille de la fenêtre: plus c'est petit, plus c'est fin et rapide.
- ▼ lors des accès disque, la musique tressaute parfois.
- ▼ Les scrollings des écrans sont beaucoup trop saccadés.
- ▼ Le manuel d'utilisation est, comme c'est top souvent le cas chez cet éditeur,un peu cheap, pour ne pas dire shit.

A JONES
AND THE FATE OF ATLANTIS



Le graphisme est véritablement superbe et la palette de couleurs fort bien choisie.





Naturellement, ces dernières prennent compte les objets portés, de même que certains détails de l'écran de jeu. Bref, c'est simple et efficace. L'écran de jeu, justement, est particulièrement beau dans cette version Mac, identique à la version PC mais beaucoup plus fine, du fait de la résolution de l'écran et du "pitch" du moniteur, particulièrement petit. En fait, ce que je viens d'écrire n'est vrai qu'en partie puisque, comme c'est désormais le cas avec la plupart des jeux sur Macintosh, il est possible de régler la taille de l'écran. On peut donc disposer d'une fenêtre minuscule (et donc d'une redoutable finesse, alliée, il est vrai, à un manque certain de lisibilité), d'une fenêtre moyenne et, enfin, d'un jeu plein écran, ce qui ralentit un peu les choses je ne vous le cache pas. En fonction de la taille du moniteur et de l'état de vos yeux, vous pourrez choisir la taille qui vous convient mais l'expérience aidant, il semble que le meilleur confort sur écran 14 pouces soit obtenu avec la résolution moyenne. Que l'on se rassure, contrairement à d'autres jeux utilisant ce type d'affichage, il est ici possible, à tout moment, de changer la taille de l'écran au moyen d'un menu de configuration. Ce menu permet également de régler au mieux le son. Ce dernier, gourmand en mémoire car utilisant des sons digitalisés, peut être simplet ou au contraire hyper détaillé. Avec moins de 4 Mo de RAM et une machine de type LC II, on s'en tiendra, là aussi, à la valeur de réglage moyenne car pendant les accès disques, la musique a tendance à tressauter quelque peu. C'est là le seul défaut -mineur- de ce jeu plein de rebondissements. A noter qu'en milieu de partie, il est possible de choisir de continuer l'aventure seul ou de se faire accompagner de le belle Harpwood. Suivant le choix, la partie comportera alors quelques passage d'arcade ou, au contraire, restera dans la pure ligné aventure du début. On aura compris qu'Indiana Jones and the Fates of Atlantis est un jeu particulièrement riche et intéressant qui permettra aux aventuriers anglophiles de s'amuser des heures durant.



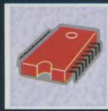
MOULINEX

EDITEUR : LUCAS FILM GAMES

SUR MAC


AVENTURE


NOTICE VO :12


2 MO


5 DISQUETTES


1 JOUEUR


SOURIS

GRAPHISME	14
BRUITAGE	14
MUSIQUE	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	18
INTERET	15
ORIGINALITE	14

80%

DRIVE HD COULEUR
SYSTEM 6.07.

ANOTHER



Salut les gars. Moi être de la planète terre mais moi ne pas savoir où je suis. Toi pouvoir m'aider mec?

Les graphismes, bien qu'un peu pauvres, sont de bon goût. Les lasers fusent de tous les côtés et la technique d'animation par polygones est une petite merveille.

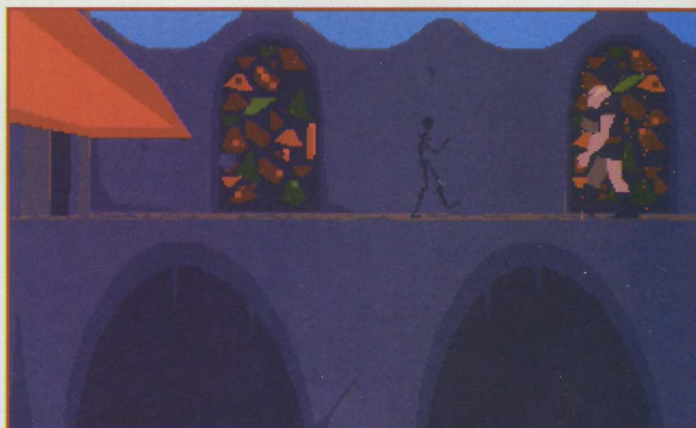


"Tout a commencé lorsqu'une terrible tempête éclata au-dessus du laboratoire. L'idée me hantait depuis longtemps, mais ce jour n'était pas comme les autres, je devais réussir coûte que coûte. Fruit de cinq années complètes de recherche, tous les éléments étaient enfin réunis pour mener à bien cette expérience qui me tenait tant à coeur. Je fonçai à toute allure vers ce laboratoire que l'Institut National de Recherche Nucléaire m'avait finalement confié, outil fabuleux, source d'innombrables découvertes. Après une bonne heure de route, je garai ma Ferrari devant la porte principale. Mon impatience se fit de plus en plus forte dans l'ascenseur. Il me fallait ensuite passer le rapide système de reconnaissance à particules me faisant perdre de précieuses secondes.... Enfin, la porte du laboratoire s'ouvrit lentement et je pénétrai dans la salle de contrôle. J'allumai frénétiquement l'écran de contrôle en trois dimensions, développé spécialement pour l'occasion. Ce sacré écran m'avait valu bien des problèmes au tout début... déplacer le pointeur de cett univers tri-dimensionnel n'était pas une mince affaire. Mais qu'importe, je saisis mon code confidentiel, l'expérience put enfin débuter. Ce devait être une réussite totale jusqu'à ce qu'un terrible orage éclate. Comment aurais-je prévoir l'imprévisible? Il y avait une chance sur des millions que ce satané éclair tombe au moment même où la particule heurte sa cible dans le cyclotron. Toujours est-il que cette phénoménale source d'énergie me projeta dans un monde jusqu'alors inconnu. C'est ainsi que débuta l'incroyable histoire, connue davantage sous le nom d'Another World." Votre mission consiste à sauver Lester, prisonnier de cet univers parallèle.

A la suite de cette expérience foireuse, vous vous retrouvez dans ce monde à la fois étrange et hostile. Dans un premier temps, vous devez progresser lentement, en détruisant vos ennemis (des larves immondes et purulentes à l'odeur nauséabonde, un peu comme j'm) à l'aide de coups de pieds bien placés. Heureusement pour vous, les habitants de cette mystérieuse planète se livrent une guerre infernale et un être étrange viendra vous porter secours dès la fin du premier niveau. La suite se déroule dans une mine d'esclaves. Vous êtes emprisonné avec votre pote, Joe le mutant, dans une cage suspendue. Là encore, il faut faire preuve d'intelligence et balancer la cellule de droite et de gauche pour qu'elle finisse par se décrocher et, ainsi, ramasser l'arme surpuissante posée sur le sol. Plus qu'un simple pistolet laser, celui-ci permet de former un bouclier de protection energétique sur lequel se heurtent toutes sortes de projectiles. Mais l'énergie du flingue n'est pas inépuisable et il faut sempertinellement le recharger. A ce propos, les nombreuses chambres à énergie, disséminées de part et d'autre, autorisent un rechargement rapide de l'arme. En fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu, il faut résoudre de nombreux casse-têtes. Par exemple, les portes bloquées ne peuvent s'ouvrir qu'à condition de trouver le petit trou bien caché. C'est d'autant plus vicieux (hum) que la validité de l'action n'apparaît pas nettement à l'écran. En fait, seul un pe-



La scène de l'arène se termine bizarrement, dans cette piscine! Avouez que c'est étrange non?



Damned, je me suis fait toucher! Eh oui, nobody is perfect!



WORLD



Les animations sont nombreuses et de grande qualité. Dans cet exemple, il suffit de se pencher pour ramasser l'arme pour le soft zoom sur l'action.

Boss a passé plusieurs heures pour monter cette séquence. Elle vous sera d'une grande utilité..

Dès le niveau deux, ça se complique légèrement. Contrairement aux apparences, le deuxième étage joue un rôle important pour la suite de l'action.

tit éclair blanc imperceptible, vous indique que quelque chose d'inhabituel vient de se produire, ce qui ne facilite pas vraiment les choses. Plus fort encore, l'ami que vous vous étiez fait en début de partie joue un rôle important, et il ne faut surtout pas hésiter à le mettre continuellement à contribution. Ce sacré mec vous sortira plus d'une fois d'un mauvais pas! Les phases d'énigmes sont entrecoupées par de nombreuses embûches mettant à rude épreuve le clavier et les nerfs. Chaque nouvelle pièce peut être occupée par un adversaire mortel qu'il faut mâter instan tanément à l'aide d'un rayon laser bien placé. Autant vous dire que cela se joue au dixième de seconde près et que vous n'avez pas le temps de réfléchir. Toujours est-il que chaque niveau demande une sacrée dose d'astuces en tous genres et une grande rapidité. Un code vous est délivré après chaque stage important. Ouf!
Le programmeur d'Another World (le génial Eric Chahi) a développé spécialement pour ce soft une nouvelle technique d'animation utilisant des polygones. Le résultat est saisissant! De plus, les quatre résolutions disponibles permettent de conserver une vitesse plus que raisonnable. A titre d'info, le jouabilité est parfaite avec une résolution de 480 x 300 points sur un LC II. Le seul point négatif concerne le son qui, bien qu'excellent, est assez inaudible.
Plus qu'un simple jeu d'action, Another World combine avec excellence action, stratégie et humour, et parvient à faire rêver le joueur de longues heures devant l'écran de son ordinateur. Comme vous pouvez le constater sur l'un des montages, Seb ne s'en sort plus, mais alors plus du tout! Sacré Seb, il nous fera toujours rire.

LORD ANOTHER CASQUE

EDITEUR : DELPHINE
SUR MAC


ARCADE/AVENTURE


NOTICE VF


2 MO DISPO


1 DISQUETTE HD


1 JOUEUR

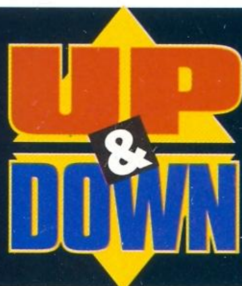

JOY-CLAVIER-SOURIS

GRAPHISME	15
BRUITAGE	17
MUSIQUE	12
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	18
INTERET	17
ORIGINALITÉ	17

MONOCHROME : NON
256 COULEURS : OUI
MILLIONS : NON

88%

DEJA TESTÉ SUR AMIGA DANS JOY N°21 ET SUR PC DANS JOY N°24



- ▲ L'adaptation de ce célèbre jeu sur Macintosh n'a rien à envier aux versions précédentes.
- ▲ L'animation est irréprochable et la rapidité peut être facilement ajustée en fonction de votre Mac. Quatre résolutions sont disponibles: 320*200,480*300,512*384*,640*400
- ▲ Les bruitages sont d'excellente qualité mais le niveau sonore est légèrement trop faible.
- ▼ Le programme nécessite deux mégas de mémoire DISPONILES, ce qui implique, en fait, un total de quatre mégas si l'on possède le système 7.
- ▼ En plein écran, le jeu est assez lent sur un LC II.

TEST PC

SPACE Q

Le très attendu space Quest 5 est enfin arrivé et le résultat est tout à fait à la hauteur de nos espérances les plus folles. Réalisé cette fois-ci par Dynamix et non plus Sierra (mais rappelons que Dynamix est un label de Sierra), le jeu bénéficie d'un lifting portant surtout sur la présentation des dialogues et de certaines scènes-clef. Reprenant le style de présentation des BD américaines, les personnages apparaissent en incrustation sur l'image de fond et, afin d'accentuer la coupure entre les deux plans de l'image, le graphisme des vignettes de dialogue est beaucoup plus réaliste (genre Will Eisner) que celui du jeu qui reste, lui, dans la lignée habituelle. De plus les incrustations en question sont cernées en noir afin de donner un effet ombré. Il est amusant de noter qu'une évolution similaire a eu lieu dans d'autres produits, tels ceux d'Infogrames (Shadows of the Comet) ; de plus en plus, les jeux évoluent d'un point de vue esthétique et le style "passe-partout" disparaît au profit de partis pris graphiques. Mais trève d'histoire de l'art, revenons-en à Roger Wilco et The Next Mutation. Le titre, qui sonne comme The Next Generation (la nouvelle version télé de Star Trek), n'est pas le fruit du hasard. La musique du générique, superbe, est un pastiche tordant de celle de Star Trek et du reste, au cas où l'on n'aurait pas saisi la nuance dès les premières mesures, l'apparition du supérieur hiérarchique de Roger met un terme à toute hésitation, puisque le brave homme s'appelle Quirk. Capitaine Quirk. Remarquez, lorsque je dis brave, je m'avance un peu, le passe-temps de Quirk tout au long du jeu étant de faire tout son possible pour humilier le pauvre Roger. C'est méchant et un peu inutile car Roger Wilco atteint dans cet épisode des sommets dans la bêtise sans qu'il soit besoin de l'aider. Après le "relookage",



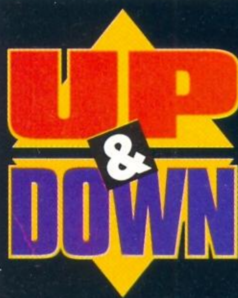
Le Capitaine Quirk (James T. ?) n'aime pas vraiment Roger Wilco et tout au long de l'aventure, il essaie de lui mettre des bâtons dans les roues.

Pendant cette séquence très "arcade", Roger doit nettoyer le sigle de la base aux commandes d'une cireuse-o-matic™ particulièrement retorse.



En début de partie, cette redoutable androïde va vous causer pas mal de problèmes mais vous devriez vous en débarrasser assez facilement sur la planète Kiz Urazgubi. Sans trop entrer dans le détail, disons qu'elle risque d'avoir une indigestion de fruit...





- ▲ Déjà très drôle, la série atteint, avec cet épisode, des sommets dans le burlesque.
- ▲ L'interface, plus souple, permet au joueur de se déplacer plus aisément dans les décors.
- ▲ La possibilité de jouer sous Windows est un plus indéniable. En mode "Small Windows", la qualité de l'affichage est superbe et lorsqu'on passe en 1024 x 800 256 couleurs, c'est quasiment merveilleux.
- ▲ Les bruitages collent bien à l'aventure et sont eux aussi hilarants.
- ▲ Grâce aux scènes dans l'espace pendant lesquelles Roger doit piloter, l'histoire paraît moins linéaire qu'habituellement. En réalité, elle l'est.
- ▼ Le jeu n'est pas en hologramme 3D-o-matic™ temps réel 17 millions de couleurs avec mapping ray-tracé, anti-aliasing par filtrage de Phong proportionnel et odorama. Il n'y a pas d'ambassadrice Wankmeister gonflable dans la boîte. Bon, pour vraiment chercher la petite bête, disons que la résolution de l'aventure est trop souvent illogique.

QUEST 5



l'humour reste ce qui frappe le plus dans ce logiciel. Certes, les épisodes précédents n'étaient pas tristes mais ici, pas une minute de répit n'est laissée au joueur. Le moindre écran regorge de références diverses. Au début du jeu, Roger, qui suit des cours à l'académie afin de commander un vaisseau, commence par passer un examen. À la suite d'un courT-circuit dans l'ordinateur de la base traitant les dossiers des étudiants, il se retrouve promu avec les honneurs et doit prendre le commandement d'un vaisseau spatial ramasse-ordureS. Dans les couloirs de la base, on peut croiser Dark Vador et Luc en train de se battre ou Elvis Presley. Lorsqu'un écran d'ordinateur est représenté dans l'un des décors, on peut voir tourner dessus un jeu de type Pong, Astéroïd ou Missile

Sur la planète Kiz Urazgubi, vous aurez à échapper à une redoutable androïde. Histoire de vous aider à vous y retrouver et aussi afin de vous montrer que les décors sont splendides, voilà une vue de la région. La transition entre certains de ces écrans se fait par scrolling saccadé. Beuh... Sierra ou Dynamix, la série des Machins Quest n'est décidément pas la reine du scroll.

PACE QUEST: THE NEXT MUTATION SCORE: 500

Lorsqu'il a bien ciré le sol pour le faire luire, je parle du sol, l'une des nombreuses scènes de transition permet à Roger de faire la connaissance de l'Ambassadrice Wankmeister. La belle n'est autre que la superbe créature qui apparaissait dans l'hologramme de fin de Space Quest 4. Ça doit être ça une ambassadrice de charme.

SUITE

SPACE QUEST 5 (suite)



L'Alien, ramassé par erreur et trouvé dans un tas d'immondices, se comporte comme Alien, l'humour en plus.À chaque fois que Roger se saisit de la bestiole, genre Bernard-l'hermite en rupture de bail, celui-ci lui saute au visage. Suivent alors quelques contorsions de Roger qui se débarrasse de la bestiole dans un superbe bruit de ventouses digitalisées.

Command. Avant de décoller, Roger rencontre l'Ambassadrice Wankmeister (littéralement "Reine de la branlette"). La personne, dont il est certain qu'on ne restera pas sourd à ses charmes, n'est autre que la fille apparaissant dans l'holograMme de fin de Space Quest IV. Roger va passer son temps à se casser la figure à chaque fois qu'il la rencontrera, sans doute pour se jeter à ses pieds ! Lorsqu'il rentre dans son vaisseau, idem, voilà Roger les quatre fers en l'air, et je ne vous parle pas des fois où il sera téléporté en catastrophe. Grâce aux scènes se passant aux commandes du vaisseau, on peut presque se croire libre dans une aventure qui reste pourtant très linéaire. Cela dit, c'est ce qui fait le charme de la série et des jeux Sierra en général aussi, pas de regret à avoir. En revanche, un progrès a été fait concernant l'interface, beaucoup plus souple qu'habituellement. Dorénavant, on pourra se contenter de cliquer sur un lieu pour s'y rendre, le personnage se chargeant lui-même de contourner les obstacles et, surtout, il sera possible, si l'on clique sur une porte, d'y aller et de l'ouvrir d'un coup d'un seul. Pour le reste, on retrouve les "plus" habituels de la série : bande-son sans reproche, animations particulièrement fines et graphisme de toute beauté. Ajoutez à cela un scénario tordu à souhait et voilà un superbe hit !

Moulinex.

EDITEUR : DYNAMIX
SUR PC

AVENTURE | -

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	16
INTERET	15
ORIGINALITE	12

BETA VERSION | BETA VERSION

1 JOUEUR | SOURIS-CLAVIER

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM
- ■ GENNRAL MIDI

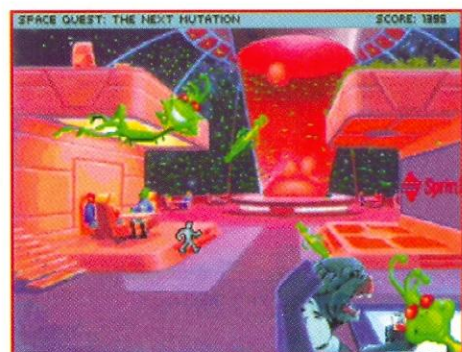
EGA ❑ VGA ■ SVGA ■

87%

TESTE SUR 486 33 ET SOUNBLASTER. WINDOWS 3.0.



Le vaisseau comporte de nombreuses salles. Dans certaines d'entre elles, on peut accéder à un tableau de commande qui permet de mettre en marche certaines fonctions particulières. C'est étrange, cet endroit me rappelle confusément le film 2001.



L'un des épisodes les plus tordants du jeu est celui des Spaces Monkey. Afin de faire diversion, vous devez mettre votre sachet de singes de l'espace lyophilisés dans votre verre. Les singes commencent alors à envahir la salle et flottent en l'air en souriant comme des crétins tandis qu'une musique étrange accompagne leurs ébats. Une fois dans l'espace, vous retrouverez les singes qui s'écrasent sur la verrière du vaisseau.

Les scènes intermédiaires, animées, sont naturellement dotées de graphismes tout à fait superbes. Ici, l'on voit votre appareil quitter l'une des bases du système.



CD ROM

WILLY BEAMISH



La chambre de Willy est un boxon incroyable. On a essayé de faire pareil à Joy, mais on s'est tous fait jeter par le Big Boss et J'm qui ne retrouvait plus son petit livre rouge avec les adresses de tous les constructeurs japonais. Il faut dire que c'était vraiment un sacré bordel.

L'infernal gamin est de retour parmi nous, mais sur CD-Rom cette fois-ci ! Voici au moins un éditeur sérieux qui ne se contente pas de faire une simple compile de ses vieux jeux pourraves en pensant que les crédules acheteurs vont y trouver une version tirant parti de leur nouveau support. Cette nouvelle version de Willy Beamish propose plus de cent megas de sons et de bruitages entièrement digitaux et de petites améliorations au niveau du soft. Ce jeune garçon originaire des Etats-unis ne pense qu'à seule et unique chose : remporter le championnat du monde des jeux Nintari. Pour réaliser son rêve, il s'entraîne huit heures par jour sur son micro (tiens, ça me rappelle quelque chose !), ne fiche strictement rien à l'école (tiens, ça me rappelle quelque chose !) et cherche à ruser ses parents pour qu'ils lui payent le voyage (tiens, ça me rappelle quelque chose !). Mais tout ceci n'est pas si simple et vous devrez user de toute votre énergie pour parvenir à vos fins. Le jeu débute dans la salle de classe et ça ne se passe pas très bien pour notre copain et sa grenouille. Il suffit en fait de répondre correctement à quelques réponses pour pouvoir quitter l'école et partir tranquille. C'est à partir de ce moment que les choses se gâtent ! Vous rentrez chez vous pour aider votre maman à éplucher les légumes et paf, vous vous coupez le doigt avec le couteau de cuisine. Pas de panique, un petit tour dans la pharmacie de la salle de bain et vous voilà avec une grosse poupée sur le doigt. Un petit tour vers le répondeur téléphonique pour écouter tous les messages avant que vos parents ne le fassent (il y a un message du directeur de l'école) et le tour est joué. Tout au long du jeu, il faudra parvenir à contenter tout le monde et profiter de la moindre occasion pour s'entraîner un peu pour la compétition finale. Les déplacements s'effectuent le plus simplement du monde en déplaçant la souris vers l'endroit désiré. Un menu avec des réponses à choix multiples apparaît chaque fois que l'on vous adresse la parole et le haut-parleur crache sans interruption des tonnes de blabla.... Le programme n'a pratiquement pas évolué par rapport à la version disquette, si ce n'est quelques animations supplémentaires à divers moments de la partie. Les graphismes sont très sympas bien qu'un peu obsolètes, surtout si on les compare à la dernière production de cette société ! (voir test de Space Quest V !). En résumé, Willy Beamish reste un bon jeu qui va vous aider à obtenir de très mauvaises notes à l'école. Attention tout de même, si vous possédez l'ancienne version, vous risquez de vous embêter un peu !

LORD CASQUE NOIR

La présentation comporte une multitude de nouvelles scènes. Les graphismes sont toujours aussi cools, bien qu'un peu vieillots.





AVENTURE



NOTICE VO



1 DISQUE



640 KO



1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER-STICK



■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
❑ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

EDITEUR : DYNAMIX

SUR CD ROM PC

GRAPHISME	17
BRUITAGE	19
MUSIQUE	18
ANIMATION	16
ERGONOMIE	16
INTERET	14
ORIGINALITE	10

78%

UP & DOWN

▲ Les sons sont à tomber par terre ! Toutes les voix du jeu sont entièrement digitalisés et la présentation est beaucoup plus longue que la version disquette. Un vrai dessin animé !

▼ Le programme en lui-même n'a pas été amélioré de façon conséquente.

▼ La doc est trop succinte et les renseigements utiles sont souvent illisibles (écriture de gamin minuscule)

CONSOLES news



E•D•I•T•O

Nous revenons tout juste du CES de Las Vegas et waoow, quelle claque! C'est une baffe de plusieurs kilotonnes que l'on a tous reçu dans la tête. Alors que d'habitude, la news était plutôt du côté des jeux, cette année à Las Vegas, on en a eu plein les mirettes pour pas un franc. Chez Sega tout d'abord. Chez Sega, le Mega CD (le Sega CD aux States) se voyait propulser aux premières lignes avec des tonnes et des tonnes de nouveaux jeux qui, enfin, tiraient partie des possibilités de la machine. Des films, de véritables films, étaient visibles sur cette machine. Certes, la définition n'était pas aussi fine que sur un écran de télévision, mais on se réjouissait de l'apparition de tels produit sur le Mega CD qui, pendant plus d'un an maintenant, faisait plutôt vache maigre. Toujours à la pointe de la technologie, Sega s'est joint avec Pioneer pour le développement d'une machine compatible avec les CDV (les films en disque laser qui permettent une lecture de l'image et du son en digital). La compatibilité entre le Mega CD et la nouvelle machine de Pioneer se fera par le biais d'une extension que l'on achetera séparément de la console de base. Outre cette compatibilité avec le Mega CD, Pioneer a également signé avec NEC. Du coup, même plan, la nouvelle machine révolutionnaire de Pioneer est également compatible avec le Super CD Rom du géant de l'électronique nippon. Dément.
La tant attendue console de Matsushita et d'Electronic Arts était également en démonstration lors du CES. Une nouvelle claque mais sur l'autre joue cette fois. Techniquement, cette console est absolument parfaite. Entièrement basée autour d'un CD Rom, cette console n'en est pas vraiment une mais serait plutôt un nouveau standard.... Mais zyeutez donc le nouveau Joypad pour en savoir un peu plus.
Enfin, enfin c'est Nintendo qui, avec Starfox, révolutionne le monde de la cartouche en annonçant et en montrant le premier jeu trente-deux bits sur Super Nintendo. Utilisant le nouveau Chip FX, Starfox s'avère être le premier jeu de tir en trois dimensions surfaces pleines sur console à ne pas ramer, et, en plus, c'est beau.
En ce début d'année 1993, le jeu semble atteindre encore une nouvelle dimension. Une dimension encore plus technologique où les plus grosses sociétés du monde s'allient entre elles pour développer des produits encore plus performants, des produits encore plus forts et plus spectaculaires. Que de réjouissances et de poussées d'adrénaline en perspective!

J'm Destroy

SOMMAIRE

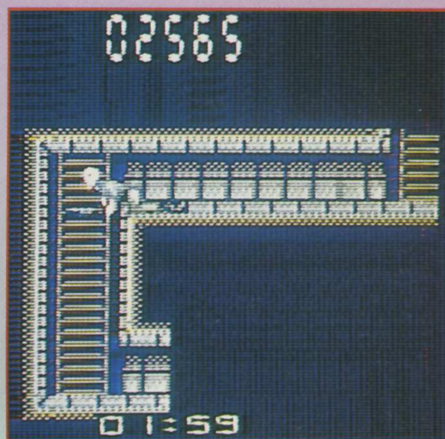
ALIEN 3

GAME GEAR
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : ARENA
GRAPHISME : 15
SON : 14
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 14
83%



Rares sont les films qui suscitent autant d'intérêt dans le monde du jeu vidéo. Et pourtant, il faut l'avouer, -d'ailleurs on ne peut pas vraiment lutter contre les faits-, Alien 3 fait partie des movies qui ont été "déclinés" sur pas mal de machines, à commencer par toute la gamme Sega ! Ici, nous n'allons parler que de la version Game Gear, sans oublier de vous dire qu'elle est identique à celle de la Master System avec, néanmoins, des graphismes supérieurs. Alors, qu'en est-il de cette belle histoire d'Aliens? Voilà: Ripley, alias Sigourney Weaver, et nombre de ses compagnons, se trouvent dans un véhicule spatial, le SULACO, lorsque tout à coup, comme ça, sans prévenir quiconque, une p... de panne intervient ! Ce qu'il faut savoir, c'est que durant ces longs trajets interplanétaires, voire intergalactiques, les "voyageurs" se doivent d'êtres plongés dans une léthargie forcée, cela pour des raisons autant de sécurité que de confort. Donc, si vous m'avez bien suivi, nos compères sont endormis. Le cerveau principal de l'appareil, voyant le danger de cette panne, prend légèrement peur car il rejette la capsule de nos dormeurs, la fameuse EEV ! En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, la capsule s'écrase et tue tous ses occupants. Seule Ripley, n'est que secouée. Elle se rend vite compte qu'elle se trouve sur Fiorina 161, la planète des bagnards ! Elle comprend également le calvaire de ces hommes, retenus malgré eux par des Aliens qui s'en servent véritablement comme des esclaves ! Votre seul but, sera maintenant de les délivrer de ces êtres immondes, en éliminant toute opposition Alien. Vous devrez vous frayer un chemin souvent très étroit, puisqu'il vous arrivera même de ramper dans la mélasse ! Avec vous, cependant, des alliés très précieux, tels que une mitraillette, des lance-roquettes, un lance-flammes, des grenades, et même un radar de poche pour localiser les détenus ! Vous passerez à un niveau de peur et de difficulté plus élevés à chaque fois que vous aurez délivré tous les innocents de la zone. Il faudra, bien sûr, éliminer pas mal d'Aliens qui seront aussi nombreux que rusés. Heureusement que dans ce superbe jeu d'action, la maniabilité est très bonne; et même si les couleurs restent un peut ternes, peut-être du fait de l'ambiance, il n'en demeure pas moins que ce soft est tout à fait au niveau de notre attente. La difficulté est croissante, et tirer à tout bout de champ ne suffira pas pour réussir votre mission. Il vous faudra aussi mémoriser les lieux où se trouvent les prisonniers !

TRAZOM



PRINCE OF PERSIA



Dans l'ancien Iran, que l'on prénommait jadis la Perse, vivait un Sultan, qui passait son temps à faire des guerres ! A un point tel qu'on se demande si ce n'est pas lui qui les provoquait, histoire de se dégourdir un peu les jambes ! Surtout celles de son cheval d'ailleurs ! Quand je pense qu'il pesait près de 500 kilos ! Le cheval, pas le Sultan. Bref, parti une nouvelle fois en campagne, les affaires du Royaume, comme l'on dit, sont désormais gérées par un intérimaire de luxe puisqu'il s'agit, ni plus ni moins, du Grand Vizir Jaffar ! Ce Vizir, donc, dont le seul but est de ne pas faire de tache (ah ! ah !), va néanmoins se démerder pour mener une politique de véritable terreur. Ainsi, il peut assouvir ses plus grandes folies meurtrières sur toute la population, qui n'en peut plus d'être constamment le Dindon de la farce. Il emprisonne des innocents, leur fait subir les pires supplices: écouter du Rap, les obliger à retrouver un Grand Prix de F1 où Prost a gagné à la régulière, discuter philosophie avec Ouglet's etc... Comme vous le voyez, on envie peu leur position ! Parmi tous ces prisonniers, se trouve le Prince héritier, qui doit bientôt épouser la fille du Sultan. Jaffar le démasque et lui réserve une peine encore plus infamante. Figurez-vous que la Princesse qu'il doit épouser, doit se décider quant à son avenir. Jaffar lui a en effet lancé un ultimatum de 60 minutes au bout desquelles elle doit consentir à se marier avec lui ! Dans le cas contraire, elle sera exécutée ! Le Prince que vous incarnez et qui, entre-temps, vient d'être délivré par des inconnus, n'a maintenant qu'un seul but dans sa pauvre existence: sauver la Princesse de son triste sort ! Vous devrez ainsi accéder jusqu'à elle, en sachant qu'elle est enfermée dans la plus haute Tour du château et que des milliards de pièges vous attendent. Au programme, des ravins interminables, des mécanismes meurtriers, des pieux bien durs et bien pointus, des gardes très bien entraînés, et certains autres supplices que vous découvrirez. L'animation du personnage est vraiment exemplaire. Les musiques, par contre, sont un peu trop absentes, pour ne pas dire inexistantes. Après tout, c'est peut-être pour une meilleure concentration ! Toujours est-il que le challenge pourra se paramétrer dans sa difficulté, puisque 15, 30 ou 60 minutes vous sont proposées pour accomplir votre dure tache. En tout cas, si vous ne connaissez pas, n'hésitez pas trop, même si l'on aurait préféré une finition plus aboutie !

GAME GEAR
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : DOMARK
GRAPHISME : 15
SON : 10
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 17
82%



TRAZOM

LEMMINGS

GAME GEAR
EDITEUR: PSYGNOSIS
GRAPHISME : 17
SON : 15
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 16
91%

Et voilà, il fallait bien que cela arrive un jour! Après avoir commis leurs forfaits sur quasiment tous les formats, aussi bien micros que consoles, les Lemmings nous arrivent plus débiles que jamais sur notre petite Game Gear! Pour peu que l'on ait des versions Lynx et Game Boy (qui sont déjà annoncées!) on aura fait le tour complet, pour la plus grande joie des sauveurs de rongeurs que nous sommes tous un peu! Alors, en fait, la vraie question est de se demander qui sont véritablement les Lemmings? Officiellement, ce sont des rongeurs, très petits, qui errent sans véritable but dans une région près de l'Arctique. Lorsque leur population devient vraiment trop nombreuse, elle explose et ils se mettent tous à courir en direction de la Mer, pour se noyer! Comment peut-on être aussi fou? Enfin, bref, leur folie fait que maintenant, on est obligé de les sauver, afin qu'ils ne disparaissent pas complètement. Sur 120 niveaux répartis en quatre catégories de difficulté, votre seule et unique tâche sera de sauver une quantité de Lemmings, qui sera toujours plus grande en fonction du niveau où vous vous trouverez. Ainsi, vous aurez un pourcentage défini au début, et auquel il faudra se tenir. Lorsqu'ils descendront de la trappe située en haut de l'écran, il faudra alors utiliser très vite les différentes options figurant en bas, qui vous permettront de faire plusieurs actions. Vous pourrez en faire grimper un certain nombre, les faire sauter en parachute, les faire creuser, piocher, construire, bloquer le passage et même se suicider! Car, au cas où vous seriez coincé à un endroit crucial, vous aurez l'extrême privilège de vous autodétruire en communauté, ou bien d'en éliminer simplement un seul, afin qu'il ouvre le passage en détruisant un mur. Fou, non? Surtout que le temps s'écoule à grosses gouttes! Ce qui vous fera recommencer certainement plusieurs fois, avant de passer au monde suivant.





Et même si les Lemmings ne sont constitués que quelques pixels, le côté graphique est très réussi. Les différents niveaux sont vraiment superbes et ne souffrent d'aucune déperdition technique par rapport aux versions des autres formats. On peut également jouer à deux et, dans ce cas-là, il ne sera pas possible de bénéficier de passwords. Les musiques, présentes elles aussi tout le temps, confèrent encore un stress supplémentaire! En conclusion, je crois que ce soft, qui continue de marquer son époque, est indispensable!

TRAZOM

G-LOCK AIR BATTLE



Pour ceux d'entre vous qui ne seraient pas au courant, G-Loc est un must en arcade et Sega s'en est d'ailleurs très largement inspiré dans leur extraordinaire machine d'arcade qui donne rapidemment la nausée, le R-360. Dans la peau d'un pilote de chasse, à bord d'un avion on ne peut plus futuriste, vous devez détruire tous les ennemis qui passeront à hauteur de vos missiles. Difficile situation que celle-ci, surtout que toute l'action de G-Loc se déroule en trois dimensions. Avec ce titre, on a une fois de plus la confirmation que les meilleurs hits d'arcade ne sont, sur console, que des jeux parmi d'autres. Même si les capicités de la Megadrive sont excellentes, ce n'est pas une machine d'arcade; du coup, toute la vitesse et tout le brio de la réalisation disparaissent dans ce titre, qui devient assez inintéressant et très rapidement lassant.

J'm DESTROY

MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 14	GLOBAL
EDITEUR: SEGA	SON : 15	65%
	MANIABILITÉ : 16	
	ANIMATION : 15	

INDIANA JONES

Quelle joie de retrouver la héros de l'un de mes films fétiches sur Megadrive. Au cours de cette aventure et de ce jeu d'action plein de surprises, Indy devra sauter, utiliser son lasso contre les nombreuses créatures qui lui courront après. Pour sortir de certaines situations et des labyrinthes immenses, vivacité et présence d'esprit seront les deux qualités nécessaires aux joueurs. Malheureusement, tout dans cette réalisation n'est pas irréprochable. Alors que le thème du jeu aurait permis à Indiana Jones d'être un jeu canonique, sa réalisation, elle, n'est pas toujours à la hauteur de la réputation d'Harrisson Ford. Un petit peu lent dans ses déplacements, Indy souffre également d'un manque flagrant de maniabilité, c'est rageant. Surtout qu'au niveau esthétique et musical (on retrouve toutes les musiques du film), ce jeu signé US Gold est plutôt excellent. Dommage.

J'm DESTROY

MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 17	GLOBAL
EDITEUR: US GOLD	SON : 16	81%
	MANIABILITÉ : 13	
	ANIMATION : 14	

POWER ATHLETE

Dans le genre je cogne, je t'allonge et je fais un maximum de points, pour l'instant, la Megadrive n'avait, comparé à la Super Famicom, connu que très peu de jeux. Power Athlete est là pour combler cette lacune. Tout à fait dans l'esprit de Street Fighter II, Power Athlete est le jeu de baston par excellence. Dans une lutte acharnée, deux combattants se font face; sera déclaré vainqueur celui des deux qui restera en vie. Tout comme dans le jeu de Capcom, tous les coups sont permis ici. Bien qu'ils soient moins nombreux, ceux-ci donnent à l'action un entrain non négligeable, permettant à Power Athlete de se dégager d'une certaine masse de jeu sur Megadrive. Avec des coups spéciaux et une animation assez fluidite, on reprochera toutefois à cette réalisation une trop grande lenteur dans les déplacements des combattants. Un jeu à conseiller à tous les amoureux de SF II mais qui n'ont pas encore la chance d'en profiter.

J'm DESTROY

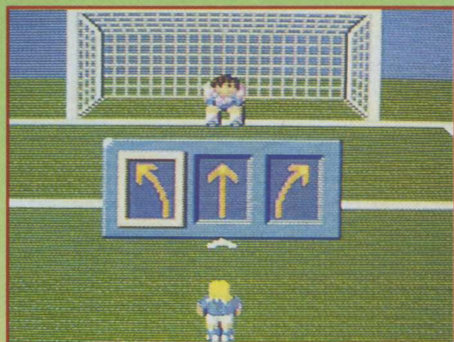
MEGADRIVE

VERSION : JAPONAISE	GRAPHISME : 15	GLOBAL
EDITEUR: KANEKO	SON : 16	80%
	MANIABILITÉ : 15	
	ANIMATION : 15	

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

4 IN 1

GAME GEAR
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 15
81 %



Qui aurait pu penser que l'on verrait un jour une compilation de jeux sur notre petite Game Gear adorée? Vous peut-être? Ben, oui, pourquoi pas! Allons, allons, ne nous énervons pas. Cette compil' est là et bien là et, comme dit la pub à la télévision française, juste avant Sacrée Foirée, "elle tombe pile!". Alors, que trouve-t-on dans cette merveilleuse cartouche? Mais non pas des allumettes! Mais non pas la cervelle d'Ouglet's! C'est encore plus petit que ça, voyons! Non, on ne trouve que du jeu, et rien que du jeu. Dans le désordre, pair et gagne, on trouve un jeu de foot, de courses de voitures, de columns et de tennis. Columns, tout le monde connaît. Il suffit de faire des colonnes dans tous les sens, avec des pièces qui tombent, de toutes les couleurs. Il faut, bien sûr, les rassembler selon leur forme et leur coloration, afin qu'elles disparaissent une bonne fois pour toutes. Si vous mettez 2 pièces sur 3 autres déjà en place, vous éliminez les cinq, et vlan! N'oubliez pas que vous pouvez choisir le type de figure, soit des fruits, des figures géométriques etc... La course de voitures n'est pas vraiment une merveille technique, mais il est vrai qu'avec le Paris-Dakar qui se déroule, c'est toujours de bon augure. Elle ne grise pas véritablement, mais elle vous fera faire des spéciales à vive allure, à bord de votre Toyota (pub) blindée. Enfin, pas tant que ça, car si vous subissez trop de chocs, vous risquez de mal finir. A chaque fois, donc, vous devrez battre un temps, ce qui vous permettra d'en avoir encore un peu, pour pouvoir continuer toujours plus loin. Le but final étant évidemment de remporter le Rallye-Raid, avec si possible, 5 heures d'avance sur tout le monde! A vous le champagne et la coupe tant mérités! N'abusez pas trop quand même! Le jeu de foot n'est pas, à proprement parler, un véritable jeu de foot. Il s'agit plutôt une séance de tirs aux buts dans laquelle, vous jouez le rôle, alternativement de tireur (chhht! chhht! s'il-vous-plaît!) et de gardien de but. Dans le premier cas, vous paramétrez la force et la direction de votre frappe. En plus de cela, un petit truc pour accentuer l'effet: décentrez-vous par rapport à la balle! A chaque fois que vous battrez la console, un autre joueur, toujours plus vicieux vous sera proposé! Là aussi, tous les effets sont bien rendus! Reste le jeu de tennis, le meilleur à mon sens, puisqu'il vous permet de rencontrer des joueurs de force différente, de faire tous les coups possibles en revers, lobs, coups droits et autres smashes et services canons, sans oublier que vous êtes arbitré par Sonic en personne! Que rêver de mieux?

TRAZOM



IMPERIUM

Cela faisait un bon bout de temps que l'on n'avait pas eu la chance de voir un Shoot'Em Up des familles sur Super NES. Entièrement réalisé suivant un scrolling vertical, Imperium n'est pourtant pas d'une réalisation exceptionnelle, disons même carrément que, par rapport aux autres jeux du genre sur Super NES (Axelay, Super Aleste, etc...), Imperium est loin, loin derrière. Les monstres de fin de niveau, présents, comme à l'habitude, reflètent parfaitement le niveau général de cette réalisation. De gros blocs particulièrement mal animés débarquent à l'écran, il ne vous reste plus qu'à tirer dessus pour leur faire passer l'envie de recommencer. En récupérant des options, votre vaisseau se customisera petit à petit de nouvelles armes, mais rien n'est bien concluant. Imperium est, à tout point de vue, un Shoot'Em Up décevant qui ne souvelera pas grand enthousiasme.



J'm DESTROY

SUPER NINTENDO

VERSION : AMERICAINE	GRAPHISME : 14	GLOBAL
EDITEUR: VIC TOKAI	SON : 15	60%
	MANIABILITÉ : 16	
	ANIMATION : 13	

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

CHESTER CHEETAH



Si vous désirez un jeu original qui sort un petit peu des sentiers battus, Chester Cheetah est, assurément, un jeu pour vous. Sous des allures très BDesques, se cache en réalité un jeu de plates-formes dans lequel vous dirigez une panthère soumise à bien des déboires. Poursuivi par des cancrelats de la pire espèce qui vous en feront vivre des vertes et des pas mûres, votre seul espoir de survie réside dans votre aptitude à manier le joypad. Malheureusement, rien n'est moins facile puisque Chester Cheetah est du genre malaisé à diriger. Enfin, une fois que l'on a pris l'habitude de ce défaut, tout va légèrement mieux et l'on commence à prendre un peu son pied avec se titre de Jaleco. Très original dans ses graphismes, Chester Cheetah est également très rigolo avec les différents monstres qui vous agressent. Un jeu sympa, un point c'est tout.

J'm DESTROY

SUPER NINTENDO

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 15	GLOBAL
EDITEUR: KANEKO	SON : 14	72%
	MANIABILITÉ : 13	
	ANIMATION : 14	

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

BULLS VS BLAZERS



Après l'excellent Bulls Vs Lakers qui avait vu le jour il y a un an maintenant sur Megadrive, c'est au tour de Bulls Vs Blazers (les deux équipes finalistes de la NBA) d'être adapté sur la Super NES. Tout commence par une série de menus très complets qui vous permettront de choisir votre équipe et de déterminer tout un tas de paramètres; mais ne nous étalons pas trop. Comme dans toutes les simulations de sport, Bulls Vs Blazers peut se jouer à deux simultanément. Meilleur, évidemment, lorsque l'on joue avec un copain, cette réalisation d'Electronic Arts reste cependant d'une qualité très médiocre. Les dix joueurs sur le terrain se déplacent avec lenteur et leurs enjambées ne sont que trop saccadées. Bien souvent, en attaque, on reste bloqué en plein milieu d'un dribble par un joueur adverse qui ne veut pas vous laisser passer, c'est assez galère et vite exaspérant. Pas très maniable, Bulls Vs Blazers est loin d'être une très bonne réalisation.

J'm DESTROY

SUPER NINTENDO

VERSION : FRANÇAISE	GRAPHISME : 15	GLOBAL
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS	SON : 14	65%
	MANIABILITÉ : 13	
	ANIMATION : 13	

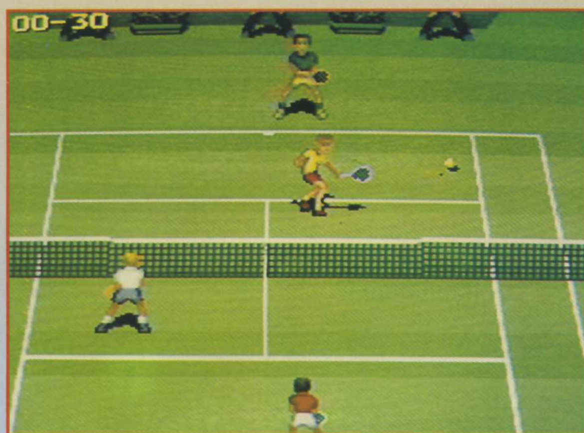
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR



SUPER NINTENDO
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: UBI SOFT
GRAPHISME : 17
SON : 18
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18
97%

Jimmy Connors est très certainement l'un des joueurs de tennis les plus connus sur le circuit international, et pour cause, sa carte de visite est particulièrement impressionnante. Nous n'allons pas ici faire un récaputitalif complet de la carrière de ce bon vieux Jimbo, mais il fallait tout de même rendre hommage à cette vedette mondiale.
Quelle bonne idée eut Ubi Soft de demander à Jimmy Connors de venir donner son nom à cette simulation de tennis complètement fabuleuse. Et encore, le mot est faible. Il y a quelques semaines, sortait Amazing Tennis, lui aussi excellent, mais en découvrant cette troisième simulation sur Super Nintendo de tennis, on tombe des nus et on se vautre par terre d'enthousiasme à chaque coup droit ou revers que l'on joue. Attendez, attendez, ne nous emballons pas trop vite...
Avant le début de chaque match, un menu d'introduction vous permettra de déterminer le type du match auquel vous désirez participer. En simple ou en double sur des tonnes et des tonnes de surfaces classiques (terre battue, gazon, quick) ou moins classiques (terrain gelé, sable, etc...), vous ne pourrez que subir toute la force qui se dégage de ce titre exceptionnel. Un mode d'entraînement contre un sparring partner permettra au joueur que vous avez sélectionné -il en existe seize différents qui possèdent tous leurs coups de prédilection et leurs faiblesses- d'améliorer leurs techniques personnelles au smashe, au coup droit, au revers, à la volée, bref à tous les coups que tout joueur de tennis se doit de réaliser.



Déjà excellent dans toutes ces phases de jeux, c'est surtout au niveau du jeu proprement dit que Jimmy Connors Pro Tennis arrache et déchire tout ce que l'on a vu jusqu'à présent en matière de simulation tennistique sur Super Nintendo. Au cours des échanges, il est possible de tout réaliser et lorsque je dis tout, c'est tout. Si l'on désire placer la balle à droite, à gauche, le long de ligne, faire une amortie, ou balader son adversaire de tous les côtés du terrain, il suffit de le penser très fort, mettre sa manette dans la bonne direction, appuyer sur le bouton au bon moment et hop, la balle va exactement là où l'on veut. Dément. L'originalité la plus flagrante de Jimmy Connors Pro Tennis Tour est, sans aucun doute, la puissance des coups. Eh oui, dans cette réalisation, il est parfaitement possible de doser la force de ces coups, ce qui n'existe dans aucune autre simulation de tennis, à ma connaissance du moins. En préparant son coup (droit ou revers) un peu en avance, le joueur donnera plus de pêche à sa frappe, et l'accélération ainsi obtenue destabilisera complètement l'adversaire. D'une incroyable sophistication, Jimmy Connors est pourtant un jeu parfaitement abordable et ce, dès les premières minutes. Un jeu d'enfer qui vous emballera immédiatement. Un choc.

J'm DESTROY

SUPER VOLLEY BALL II



Le mois dernier, on avait eu la chance de recueillir sur Super Famicom, Super Volley Ball twin qui atteignait pratiquement des sommets en matière de simulation. Avec Volley Ball II, une adaptation d'une simulation d'arcade, on est également proche de l'apothéose. Certes, sur ce coup là, on ne joue que sur un plan, mais tout de même, on retrouve la plupart des coups et des techniques du vrai volley ball. Entre les différents types de services ainsi que les nombreuses attaques proposées, on aura plaisir à s'affronter au cours de matches palpitants. Avec une option qui vous permettra de jouer avec des robots aux techniques très particulières, bonjour l'angoisse et bonjour les frappes de balles. Alors que les joueurs sur le terrain sont royalement animés, le scrolling horizontal sur plusieur plans, permet une très bonne approche du jeu. A deux ou trois détails près, Super Volley Ball II est tout à fait remarquable.

J'm DESTROY

SUPER FAMICOM

VERSION : JAPONAISE	GRAPHISME : 15	GLOBAL
EDITEUR: VIDEO SYSTEM	SON : 15	88%
	MANIABILITÉ : 16	
	ANIMATION : 17	

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

ROLO



Tout comme Jumbo, Rolo est un jeune et naïf éléphant qui ne connaît de la vie que ce que ses parents ont bien voulu lui enseigner, c'est-à-dire pas grand-chose en vérité. Emprisonné dans un cirque, il arrive cependant à s'en échapper; c'est à vous de l'aider pour qu'enfin, Rolo retrouve son chemin et délivre ses amis captifs. L'idée de Rolo est tout à fait originale et, tout au long de ce titre, cette originalité sera de mise, véritable leitmotiv. En libérant vos amis, vous découvrirez, par la suite, qu'ils vous seront d'une immense utilité puisqu'ils vous aideront à récolter des clés et tout un tas de bonus vous permettant de continuer l'aventure. Côté réalisation, Rolo fleure bon le jeu agréable et enfantin. Attentionn le terme "enfantin" n'est absolument pas péjoratif. Seulen la bande sonore est un peu ratée, mais ne nous plaignons pas trop car Rolo est une véritable bouffée d'air frais.

J'm DESTROY

MEGADRIVE

VERSION : FRANCAISE	GRAPHISME : 15	GLOBAL
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS	SON : 13	82%
	MANIABILITÉ : 18	
	ANIMATION : 16	

NBA ALL STAR CHALLENGE



Eh bien non, cette réalisation n'est pas, à proprement parler, une simulation de basket, c'est plutôt un truc du genre un contre un si vous voyez. Un panier deux joueurs, le plan est de marquer le plus de points. Du fait du nombre de joueurs peu élevé sur le terrain, les techniques de passes faisant la base du basket-ball sont absentes ici. Mais ce n'est pas très grave car les auteurs sont parvenus à nous intéresser par des subterfuges comme des essais au lancer franc ou des tirs dans toutes les positions autour de la raquette. La réalisation de NBA All Stra Challenge est l'une des plus belles qui soit. Les joueurs (ils sont deux) sont bien animés et le reflet de leur ombre sur le terrain, magnifiquement réalisé. Assez agréable au cours des premières heures, l'intérêt de NBA All Star Challenge s'estompe malheureusement très rapidement, trop rapidement, même à deux.

J'm DESTROY

SUPER NINTENDO

VERSION : AMERICAINE	GRAPHISME : 17	GLOBAL
EDITEUR: BEAM SOFTWARE	SON : 15	79%
	MANIABILITÉ : 17	
	ANIMATION : 16	

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



FUNWARE

SUPER NES - SPECIAL PROMO**

GHOULS'N GHOSTS	350 F
JOE & MAC	450 F
SKY MIISION (WINGS 2)*	480 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	100 F

MEGADRIVE - SPECIAL PROMO**

TOUT A 250 F

AQUATIC GAMES
BUCK ROGERS
CALIFORNIA GAMES
DICK TRACY
F1 GRAND PRIX*
GALAXY FORCE 2
GREENDOG
QUACK SHOT*
SONIC
SPIDERMAN
SUPER SHINOBI*
VALIS

TOUT A 350 F

LAKERS VS CELTICS
OLYMPIC GOLD
PREDATOR 2

ADAPTATEUR 100 F

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	430F/430F
4D SPORT DRIVING	200F/ -
A-TRAIN	290F/ -
AIR BUCKS	280F/280F
AIRBUS A320	290F/290F
AQUATIC GAMES	240F/240F
ARME FATALE	220F/220F
ASSASSIN	280F/ -
BAT II	320F/320F
BARGON ATTACK	240F/240F
BATTLE ISLE	270F/270F
BATTLE ISLE - DISK	190F/190F
BC KID	240F/ -
BEST OF THE BEST	260F/ -
BUNNY BRIKS	220F/220F
CAESAR	310F/310F
CAMPAIGN	320F/320F
CIVILIZATION	290F/ -
COOL WORLD	240F/240F
COVER GIRL POKER	240F/ -
CRAZY CARS 3	240F/240F
CURSE OF ENCHANTIA	290F/ -
D-DAY	320F/320F
DOMINIUM	260F/260F
DOODLEBUG	220F/220F
DRAGON'S LAIR 3	260F/ -
DUNE	240F/ -
DUNGEON + CHAOS	230F/230F
F1 GRAND PRIX	280F/280F
FIRST SAMOURAI	230F/230F
FLASH BACK	240F/ -
GOBLIINS 2	250F/250F
GUY SPY	290F/290F
HARLEQUIN	220F/220F
HOOK - VF	220F/220F
HUMANS	250F/ -
INDY 4 - VF	220F/220F
JIMMY WHITE SNOO.	280F/280F
JOE & MAC	240F/ -
K.G.B.	290F/ -
LEGEND OF KYRANDIA	290F/ -
LEMMINGS 2	250F/250F
LOTUS 3	220F/220F
LURE OF TEMPRESS-VF	270F/270F
MACDONALD LAND	210F/210F
MANAGER	250F/250F
MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -
MYTH	245F/ -
NIGEL MANSELL	270F/270F
NICKY BOOM	240F/240F
PERFECT GENERAL	325F/ -
PERFECT GEN. - DISK	200F/ -
PINBALL FANTASIES	240F/ -
PREMIERE	240F/ -
RAVING MAD	240F/240F
RISKY WOODS	220F/220F
ROAD RASH	220F/ -
SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F
SHADOW BEAST 3	230F/ -
SHOORTGREY	230F/230F
SIM CITY + POPULOUS	280F/280F
SIM CITY DELUXE	290F/ -
STREETFIGHTER 2	230F/230F
SUPER CAULDRON	240F/240F
TRANSARTICA	260F/260F
TROODLERS	230F/ -
UTOPIA	250F/250F
WAX WORKS	250F/ -
WEEN	240F/240F
WING COMMANDER	290F/ -
WIZKID	220F/220F
WORLD CLASS RUGBY	230F/230F
WWF 2	220F/220F
ZOOL	220F/ -

MANETTES

FAST WINNER TURBO 2	50F/50F
SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
SPEEDKING ANALOGIQUE	150F/ -
QS 155 TYPE AVION	430F/430F
TOPSTAR SV 127	290F/290F

LECTEURS

EXTERNE 3.5	550F/550F
INTERNE 3.5	530F/500F

EXTENSIONS MEMOIRES

512 Ko sans horloge	250F/ -
512 Ko avec horloge	290F/ -
1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
1 Mo AMIGA 600	600F/ -
2 Mo AMIGA 1200	1050F/ -
FORMAT CARTE DE CREDIT COMPATIBLE CDTV	
2 Mo AMIGA 600	900F/ -
4 Mo AMIGA 600	1450F/ -

REAL 3D	900F/ -
VOLUME 4D PRO	1150F/ -
KIND WORLD 3.0	430F/ -
MAXI PLAN 4	430F/ -
EXCELLENCE VERS. 3	540F/ -

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	430F
A-TRAIN	340F
ACES OF THE PACIFIC	340F
ACES OF THE PAC. - DISK	250F
ALONE IN THE DARK - VF	350F
ANCIENT ART WAR IN SKIES	290F
ARME FATALE	250F
ASHES OF EMPIRE	330F
ATAC	350F
BATTLE ISLE	290F
BATTLE ISLE - DISK	200F
BEST OF THE BEST	250F
CAMPAIGN	350F
CAESAR	350F
CAR & DRIVER	310F
CIVILIZATION - VF	330F
COMMANCHE	340F
CONTRAPTIONS	190F
COVER GIRL POKER	280F
CRAZY CARS 3	270F
CURSE OF ENCHANTIA	290F
D-DAY	350F
DARKLANDS	370F
DARKSEED - VF	380F
DOMINIUM	280F
DRAGON'S LAIR 3	290F
DUNGEON MASTER	330F
ETERNAM - VF	310F
ELVIRA 2 - VF	260F
F15 STRIKE EAGLE 3	380F
FALCON 3	390F
FALCON 3 - DISK	210F
GODS	320F
GOBLIINS 2	300F
F1 GRAND PRIX	350F
FORT APPACHE	280F
GRAND PRIX UNLIMITED	280F
GUNSHIP 2000	330F
GUNSHIP 2000 - DISK	220F
HARRIER JUMP JET	380F
HEIMDALL	260F
HUMANS	320F
INCA - VF	350F
INDY 4 . Avent - VF	320F
JIMMY WHITE SNOOKER	280F
KGB -VF	320F
KING QUEST 6 - VF	370F
KNIGHTS OF THE SKIES	390F
LAURA BOW 2 - VF	340F
LEGEND OF KYRANDIA - VF	290F
LEGEND OF VALOUR	320F
LINKS 386 PRO	390F
MACDONALD LAND	210F
MANAGER	270F
MANTIS	380F
MICROPROSE GOLF	335F
MIDWINTER 2	330F
MIGHT & MAGIC 4 - VF	310F
MONKEY ISLAND 2 - VF	360F
NIGEL MANSELL	310F
NICKY BOOM	260F
PERFECT GENERAL	365F
PERFECT GENERAL - DISK	200F
PUSH OVER	270F
QUEST FOR GLORY 3 - VF	380F
REX NEBULAR	350F
REACH FOR THE SKIES	340F
RISKY WOOD	260F
ROME	290F
SECRET WEAPONS	350F
P80,P38,HE 162 ou DO 335	215F
SHADOW SORCERER	260F
SHERLOCK HOLMES	340F
SHOORTGREY	260F
SILENT SERVICE 2	310F
SIM CITY DELUXE	290F
SIM LIFE	250F
STRIKE COMMANDER	330F
STUNT ISLAND	290F
STREETFIGHTER 2	260F
STORM MASTER	240F
SUPER CAULDRON	260F
TASK FORCE 1942	380F
TIMEQUEST	290F
TRANSARTICA	280F
TRISTAN	350F
TROLLS	270F
ULTIMA VII - VF	340F
ULTIMA VII - FORGE VIRTUE	200F
ULTIMA UNDERWORLD	340F
V FOR VOCTORY	290F
WAX WORKS - VF	290F
WEEN	290F
WING COMMANDER 2 - VF	345F
WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F
WC2 - SPEECH PACK	170F
WIZKID	270F
X-WING	360F

CD ROM

GUY SPY	360F
SECRET WEAPONS + DISKS	400F
WING COMAMD. 2 + ULTIMA 7	460F
WING COMMAN. DE LUXE EDIT.	460F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
KONIX SPEEDKING	230F
FLIGHTSTICK	340F
CARTE 2 PORTS QS 120	185F
TYPE AVION	430F

GENI VIDEO BOX
Permet de convertir une image au format VGA pour l'afficher sur un écran de télévision. 1490F

THUNDERBOARD	750F
SOUNDMASTER+	490F
PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F
SOUNDBLASTER 16 ASP	2090F
SOUNDBLASTER PRO 2	1690F
WAVE BLASTER	1690F
LECTEUR CD ROM + 1 JEU	2690F

☞ Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 40.47.89.72

** Dans la limite des stocks disponibles   * Cartouches Japonaises

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15 ✂

QTES	TITRES j14	PRIX
FRAIS DE PORT (25 F) *Expédition colissimo*		
	TOTAL A REGLER	

NOM ____________
ADRESSE ____________
____
CODE POSTAL ________ VILLE ____________
TELEPHONE ________ N° CLIENT (facultatif) ______
REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° |____|____|____|____|
Date d'expiration : ..../....   Signature obligatoire :

MATERIEL DE JEUX :
☐ MEGADRIVE ☐ SUPER NES
☐ ATARI ☐ 1 MEGA
☐ AMIGA ☐ 1 MEGA ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600
☐ PC et COMPATIBLES ☐ XT ☐ AT ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA
☐ 3,5 ☐ 1,44 M ☐ 720 K ☐ 5,25 ☐ 1,2 M ☐ 360 K

TAZMANIA

GAME GEAR
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 15
SON : 15
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 17
91 %

Le Diable de Tasmanie que tout le monde connaît désormais, a un big problème! Non seulement cet être bizarre à tête de loup, et qui vit près de l'Antarctique, a constamment faim, mais en plus il se laisse facilement raconter des histoires qui pourraient bien s'avérer exactes tant elles ont suscité en lui un big intérêt non négligeable. Ben, voyons, mon ami! En fait, l'histoire que l'on vient tout juste de vous narrer, vous plonge tout droit dans une île très louche où se trouve, semble-t-il, un Oeuf d'une taille peu



commune; on peut même dire que cet oeuf est plutôt énorme.
Eh oui, vous avez tous compris pourquoi notre diablotin veut absolument se rendre sur place: il adore s'en mettre plein derrière la cravate, si vous me passez l'expression! En fait, c'est un gourmand notoire, certes, mais il sait aussi apprécier les bonnes choses de la table: les fourchettes, les cuillers, les assiettes, les nappes et, à l'occasion, les tables lorsqu'elles sont travaillées dans du bois de Boulogne! Vous voyez un peu le topo! Notre héros de la Warner Bros mange un peu tout et n'importe quoi et n'a pourtant jamais d'indigestion. De toute façon, comme personne ne l'ignore, les émotions ça creuse et des émotions, croyez-moi, il va en avoir pour son argent! En effet, pour atteindre ce superbe Pays-sans-nom, Taz devra parcourir maintes et maintes contrées hostiles. Ainsi, il devra skier sur la banquise, rouler en wagonnet dans des tunnels sombres, voler avec des plumes d'un aigle Royal etc... A chaque fois, des ennemis de plus en plus coriaces tenteront de vous faire manger le bitume, ce que vous n'aimez pas trop! Heureusement, vous trouverez un peu partout des potions revigorantes ainsi que des mets délicats qui vous permettront de patienter un peu, avant le Big Repas. De toute manière, vous disposez depuis toujours (vous êtes tombé dedans étant petit!) de la Super-Attaque-Tourbillonnante qui fait fuir tous les ennemis. C'est radical! Tout est superbement réalisé, aussi bien dans les graphismes que dans les musiques ou les animations très "cartoon". On a sans arrêt envie de jouer et d'aller le plus loin possible dans ce jeu dont la difficulté reste tout de même progressive. L'ambiance fleure bon les dessins animés et comme vous les adorez tous et toutes, vous n'allez certainement pas hésiter plus longtemps avant de vous décider à vous le procurer. Vous ferez une méga-affaire!

TRAZOM



NHLPA HOCKEY



Connue par les possesseurs de Megadrive, NHLPA est une simulation de Hockey sur glace à laquelle un ou deux joueurs pourront participer. Outre la possibilité de participer à des matches amicaux ou à des championnats, NHLPA Hockey offre également la possibilité de visionner une action au ralenti. D'un réalisme extrême, bien que je n'ai jamais joué au Hockey sur de la vraie glace, avec des vrais patins et un vrai club, NHLPA vous permettra d'assouvir toute la passion que vous pouvez avoir pour se sport. Si les bruitages ne sont pas les meilleurs que l'on ait connus sur Super NES, tout le reste, par contre, est d'une excellente facture. Les mouvements des hockeyeurs sont hyper réalistes et leur inertie dans les changements de direction, parfaite. Plus motivant bien sûr lorsque l'on joue à deux, NHLPA Hockey est un très bon titre sur Super NES.

J'm DESTROY

SUPER NINTENDO

VERSION : AMERICAINE	GRAPHISME : 15	GLOBAL
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS	SON : 13	85%
	MANIABILITÉ : 16	
	ANIMATION : 16	

ROYAL CONQUEST

A mi-chemin entre le jeu d'action et Lemmings, Royal Conquest est un titre comme on en redemande. D'ailleurs, il est original Eh oui, trimbaler ses archers, ses artificiers, bref, ses soldats de tableau en tableau en leur assignant une tâche précise, moi ça me botte plutôt bien. Le but du jeu est de récolter des trésors et de devenir alors le plus riche possible, ça aussi ça me botte plutôt bien. Ne demandant pas seulement que des réflexes, comme beaucoup de jeux sur cette bécane, Royal Conquest incitera également le joueur à réfléchir et à se creuser les neurones. Techniquement parlant, ce titre de Jaleco est également excellent. Bien que les sprites soient assez petits, ils sont parfaitement animés. Rythmé par une musique en Dolby Surround, une première sur Super Famicom, on aimera visiter château après château et voler tous les trésors qui s'y trouvent.



J'm DESTROY

SUPER FAMICOM

VERSION : JAPONAISE	GRAPHISME : 17	GLOBAL
EDITEUR: JALECO	SON : 17	89%
	MANIABILITÉ : 16	
	ANIMATION : 16	

JOHN MADDEN'93



Si le foot américain n'est pas connu en France, bien que Canal Plus s'efforce à en montrer le plus possible, ce sport sur console, et plus particulièrement sur Super NES, est plutôt logé à bonne enseigne. Avec John Madden'93, les amateurs du petit ballon ovale vont, encore une fois, pouvoir s'en donner à coeur joie. Si l'on ne comprend pas toujours l'utilité de cette version qui n'est qu'un remix de la précédente John Madden, le 92, une chose est certaine: il conserve tous les avantages qu'on lui connaissait. On retrouve ainsi l'excellente représentation en pseudo trois dimensions du terrain avec un scrolling ligne à ligne très agréable à l'oeil, des joueurs qui se déplacent rapidement, une maniabilité sans anicroche qui comble le sportif en fauteuil que vous êtes. Si vous possédez John Madden'92, inutile de claquer vos thunes ici mais, dans le cas contraire, n'hésitez pas, cette simulation est très intéressante.

J'm DESTROY

SUPER NINTENDO

VERSION : AMERICAINE	GRAPHISME : 15	GLOBAL
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS	SON : 16	83%
	MANIABILITÉ : 17	
	ANIMATION : 15	

NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP

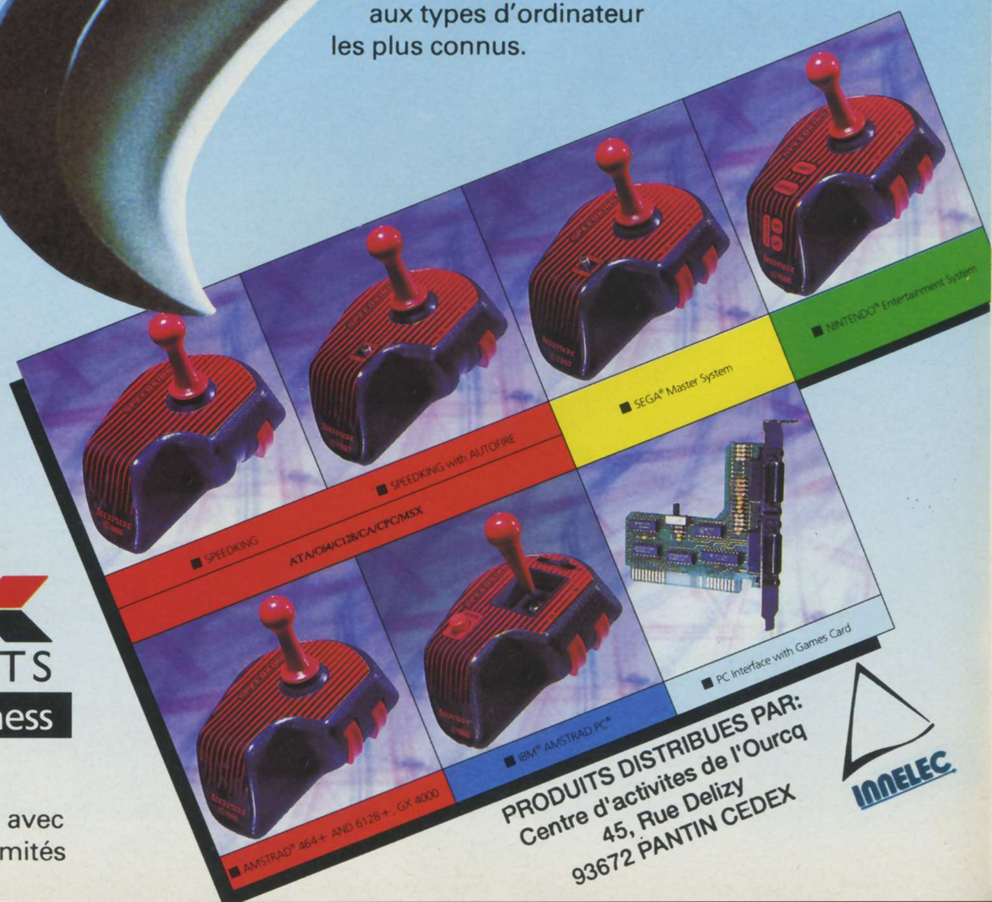
BREAK THE PERFORMANCE BARRIER...

PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.





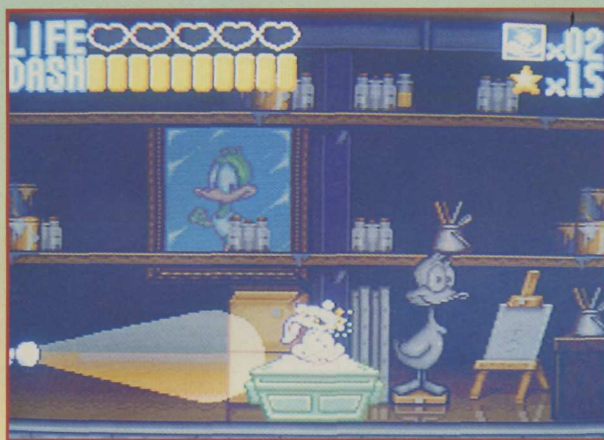
KONIX
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business

Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.

TINY TOON

SUPER FAMICOM
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME : 18
SON : 18
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18
95%

Les Tiny Toons sont de drôles de personnages. Leur principale occupation est de faire des blagues à peu près à n'importe qui. En offrant des cadeaux remplis de dynamite, en envoyant des paquets piégés, ils prennent leur pied comme jamais et s'éclatent réellement à donf. Dans cette nouvelle réalisation de Konami, qui cela dit en passant est, pour moi, la plus grande et la plus prestigieuse des sociétés de jeux vidéo, on ne s'ennuyera pas. Dans la peau de Buster Bunny, fils spitituel de Bugs le héros de la Warner qui passait jadis son temps à la télé, vous allez devoir accomplir bon nombre de tâches pour vous sortir des situations périlleuses où ce jeu vous amènera. Si Tiny Toon est un jeu de plates-formes apparemment très traditionnel dans son déroulement, en réalité et lorsqu'on y joue, on se rend compte qu'il n'en est rien du tout et que c'est probablement le jeu le plus imaginatif et le plus délirant que l'on ait rencontré depuis bien longtemps. Au cours des niveaux, Buster Bunny devra, par exemple, récolter des contrepoids pour s'envoler dans les airs, utiliser des balances pour surmonter certains obstacles, déplacer des objets pour se frayer un passage, etc... A certains niveaux, notre bon ami le lapin devra même participer à une partie de football américain complètement folle et délirante. Vous imaginez ça? Un football américain dans un jeu de plates-formes, ça c'est du délire! D'autant que toute la réalisation est quasiment parfaite et, à chaque instant, on se régale davantage encore qu'à l'instant précédent. Au cours du jeu, vous découvrirez également que tout l'univers de Tyni Toon est, un fait, une parodie de situations ou de films connus. Aussi, outre le football américain, Buster Bunny se verra également plongé en plein coeur de Star Wars, ou dans les méandres des westerns spaghettis qui faisaient fureur il y a quelques années au cinéma.



Parmi la dizaine de niveaux de cette cartouche de huit mégabits, vous aurez également la chance de pouvoir participer à cinq petits jeux de réflexion ou de chance qui vous permettront de gagner des points de vie, de l'énergie supplémentaire, etc... Là encore, on remarque que les programmeurs de chez Konami se sont réellement "cassés" pour essayer de réaliser quelque chose de grandiose. Réjouissez-vous mes biens chers frères puisqu'ils y sont parvenus, et ce, en tout point. Les graphismes sont mignons à souhait, les animations sont d'une finesse remarquable, les bruitages et les musiques à tomber par terre, bref, tout dans ce titre est somptueux. Après Mickey de Capcom, Tiny Toon de Konami est un jeu à posséder absolument dans sa logithèque. Gigantissime.

J'm DESTROY

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

TERRA KRESTA II



Terra Cresta est un vieux jeu, un très vieux jeu... Attention, ceci n'est pas synonyme de mauvais jeu car si Terra Kresta II n'est pas très imaginatif -il s'agit, en effet, d'un bête Shoot'Em Up à scrolling vertical comme on en connaît des milliers- il est, sur PC Engine, d'une parfaite réalisation. Avec plusieurs options de jeu comme un mode Top Score qui vous permet d'aligner le maximum de points en un minimum de temps, Terra Cresta s'éloigne un poil des terrains maintes et maintes fois battus par les jeux de tir sur cette console. Techniquement très loin des Gunhed et autres bijoux du genre sur cette bécane, mais rappelons le Terra Kresta est un vieux jeu, il devra tout de même satisfaire les nostalgiques et donc les plus anciens d'entre vous. Les bonus et les tirs ne sont, à mon goût, pas suffisamment diversifiés, mais bon, une fois de plus, il s'agit d'un vieux titre qui s'en sort sur PC Engine avec les hommages de la guerre. **J'm DESTROY**

PC ENGINE
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR: NICHIBUTSU
GRAPHISME : 15
SON : 14
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 14
GLOBAL 75%

TERMINATOR II



Autant vous le dire tout de suite, je ne suis pas un amateur du Menacer. Même si cet accessoire à un look plutôt rigolo, pour moi, cela ne donne au jeu qu'un intérêt assez limité. Pourtant, il faut être franc et reconnaître que Terminator II avec le Menacer est plutôt un très bon jeu. Certes, très rapidement on s'aperçoit que sa durée de vie est limitée; tirer c'est rigolo deux minutes, mais cela devient rapidement lassant même avec le Menacer. En étant plus proche du jeu, on ne peut trouver que magnifique le travail réalisé ici par Flying Edge. Les décors sont somptueux et replacent remarquablement le joueur dans l'ambiance du film, les animations des divers protagonistes réconfortent et l'on se félicite du boulot accompli par cette équipe. Malheureusement et je me répète peut-être le jeu n'a une durée de vie que très limitée, ce qui est un peu attristant. **J'm DESTROY**

MEGADRIVE
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR: FLYING EDGE
GRAPHISME : 18
SON : 16
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18
GLOBAL 80%

TALESPIN

Dans la lignée des derniers grands jeux de plates-formes de Sega, Talespin vous entraînera dans un univers hyper sympathique où, pour ne pas mourir, vous devrez faire preuve de patience, de beaucoup de patience... Dans la peau d'un ours débonnaire inspiré par le livre de la Jungle, Talespin n'est pas seulement un jeu de plates-formes bête et méchant, c'est aussi un Shoot'Em Up tout à fait dans le style bande dessinée. Les ennemis que vous recontrerez sur votre passage, tous excellement réalisés, vous donneront de l'ardeur à la tâche pour passer au niveau supérieur. Graphiquement superbe, l'une des meilleures réalisations de Sega dans le domaine, Talespin manque malheureusement singulièrement d'originalité. Entre Talespin et Tazmania, on ne voit que peu de différence, même si ces deux jeux sont loin d'être les mêmes, on a parfois l'impression que Sega réutilise certaines routines. **J'm DESTROY**

MEGADRIVE
VERSION : FRANCAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 18
SON : 15
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 18
GLOBAL 86%

HIT THE ICE

GAME BOY

EDITEUR : NITENDO
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 15

82%

Le hockey sur glace n'est pas un sport des plus populaires en France et l'on peut dire que les jeux vidéos ont fait beaucoup pour ce sport puisque de nombreux possesseurs de Megadrive, par exemple, s'éclatent avec NHLPA Hockey 93 alors qu'ils n'auraient jamais connu ce sport sans cela. La Game Boy voit arriver avec joie une simulation de ce sport collectif sur glace, car on ne peut pas dire que les softs de ce genre soient légion dans sa ludothèque. Adapté du terrible Hit the Ice sur NEC, le jeu reprend les principales caractéristiques de la version originale, c'est-à-dire une violence échevelée et humoristique qui utilise un terrain de hockey sur glace! Bien sûr, bien qu'il soit présent dans la présentation des personnages, l'humour dévastateur est plus difficile à sentir sur Game Boy, taille de l'écran oblige. Par contre, la violence est toujours là avec des bastons, des coups dans le dos et toute une série d'autres joyeusetés à base de coup de poing dans la tronche. Le palet vole dans tous les sens et les joueurs glissent à grande vitesse, on s'y croirait! L'animation est tellement réussie que l'impression de vitesse est impressionnante. Il est vrai que les puristes qui conaissent les règles du hockey par coeur, risquent d'être désagréablement surpris. Quant aux autres, les cogneurs, ils se délecteront déjà lors du choix des joueurs parmi les douze tronches de cake complètement allumées en début de jeu. Le jeu collectif est admirablement géré mais la machine n'est pas vraiment un adversaire de taille lorsque l'on s'est habitué au maniement des joueurs. La principale habitude est de foncer sur le porteur du palet, de le défoncer et de s'emparer du palet. Lorsque l'on possède ce précieux palet, il faut aller directement face au goal et l'allumer, paf! Malheureusement, le jeu à deux n'a pas été prévu, c'est curieux et c'est le principal défaut de cette admirable simulation humoristique de hockey sur glace sur Game Boy. A voir.





OLIVIER

THE KING OF RALLY



Si vous avez rêvé de participer au Paris Moscou Pekin, mais n'avez jamais eu assez de thunes pour vous inscrire, The King Of Rally est tout indiqué pour vous satisfaire. Cette course de voitures tout terrain est plus ou moins inspirée par d'anciens titres comme RC Pro Am ou Super Sprint; aussi, sur Super Famicom, la réalisation est bien évidemment très nettement supérieure et profite des avantages en matière de rotation d'écran que cette console peut offrir. Toutefois, et malgré cette bonne réalisation, on ne ressort que peu satisfait d'une partie de The King Of Rally. En effet, l'action est monotone et ne donne pas vraiment de baume au coeur. De temps en temps, on est angoissé lorsqu'on se retrouve perdu dans le désert à la recherche de la piste à suivre, mais ceci ne suffit pas pour donner à King Of Rally un crédit suffisant pour que ce titre vous excite. **J'M DESTROY**

SUPER FAMICOM

EDITEUR: MELDAC VERSION JAPONAISE
GRAPHISME : 15 — SON : 14 — MANIABILITÉ : 18 — ANIMATION : 17
GLOBAL 69%

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

RUSHING BEAT II

Rushing Beat II est, tout comme son grand frère, un jeu de baston très largement inspiré par le célébrissime Final Fight de Capcom. Aussi, et malheureusement, ce jeu n'atteint pas les sommets de ce dernier. Avant une entrée en matière virile, Rushing Beat II vous permettra de choisir entre cinq combattants, de la grosse baraque "muscloneuse" à la jeune fille fluette aux allures de Chun-Li. Chacun de ces combattants pourront utiliser des coups spéciaux, destabilisant en un éclair l'adversaire mais coûtant également un peu d'énergie. Graphiquement, on ne peut pas vraiment se plaindre de Rushing Beat II, les décors de fond sont clairs et assez fouillés. Les dessins des divers protagonistes de ce jeu de baston sont, eux aussi, tout à fait corrects. N'ayant malheureusement qu'un intérêt très limité, Rushing Beat II n'est à conseiller qu'au fou furieux amoureux des pains dans la gueule. **J'M DESTROY**



SUPER FAMICOM

EDITEUR: JALECO VERSION JAPONAISE
GRAPHISME : 16 — SON : 14 — MANIABILITÉ : 18 — ANIMATION : 16
GLOBAL 78%

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

ASSAULT SUIT VALKEN

Assault Suit Valken était annoncé comme un grand, un très grand jeu. Malheureusement, dès les premières minutes de combats acharnés dans l'espace, je n'ai pas vraiment été séduit. Sous des allures Shoot'Em Ups, vous déplacez un gros robot (genre Transformer) qui doit absolument griller tout ce qui se trouve sur son passage, petit ou gros, cela n'a pas d'importance, la grille doit être totale! En avançant ou en reculant, en sautant ou en volant, plus vous balancerez de missiles, plus vous alignerez de morts, mieux vous vous porterez. Au détour d'un amas de tôle ou derrière une poutre, le Valken (votre vaisseau) découvrira des options, lui permettant d'augmenter un peu plus son armement. Entre les laser multidirectionnels, les bombes et têtes chercheuses et autres roquettes de la mort, si vous êtes un excité notoire, Valken saura vous enchanter. Comportant de nombreux bugs, notamment au niveau de la gestion des explosions, Assault Suit Valken est un jeu qui m'a un peu déçu, mais qui reste quand même tout à fait honorable. **J'M DESTROY**



SUPER FAMICOM

EDITEUR: NCS VERSION JAPONAISE
GRAPHISME : 16 — SON : 16 — MANIABILITÉ : 16 — ANIMATION : 16
GLOBAL 86%

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

TERMINATOR

GAME GEAR

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: VIRGIN GAMES
GRAPHISME : 16
SON : 16
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 17

82%

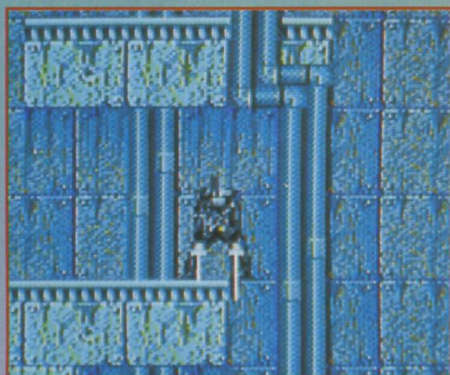


Eh hop! Encore une adaptation d'un film! Et ça continue encore et encore! Ce n'est pas le même décor, d'accord, d'accord! Mais c'est vrai que quand on y regarde de plus près, mais alors vraiment de tout près, on s'aperçoit que les films passionnent de plus en plus les éditeurs de jeux vidéos. Peut-être qu'un jour on verra arriver sur nos consoles des adaptations très originales telles que "Terminator 2", "Alien 4", ou encore "Home Alone 3"! C'est vrai que ça manque, et l'on se rend compte que sans eux, l'univers ludique serait vraiment triste. Non, là je charrie un petit peu trop, c'est vrai, car il faut avouer que "The Terminator" est vraiment une franche réussite, mis à part quelques détails de taille sur lesquels nous reviendrons un petit peu plus loin. Car avant tout, revenons au scénario. Kyle Reese, un Rambo des temps futurs et qui, virtuellement, n'existe pas encore puisque nous sommes au présent, doit effectuer une mission hautement délicate, car il s'agit pour lui de retourner dans le passé (notre présent), afin d'y retrouver la seule et unique femme qui puisse sauver l'espèce humaine! Ensemble, ils devront affronter tous les dangers qui existent réellement dans cette ville de Los Angeles, en n'oubliant surtout pas que le Terminator, un être venu du futur et programmé pour vous éliminer, rôde désormais dans la ville à votre recherche!Je vous préviens tout de suite, il ne vous lâchera pas d'une semelle élastomère! Vous commencez dans cette histoire de dingues, alors qu'un cataclysme nucléaire vient d'arriver. Nous sommes donc en 2029. Pourquoi "donc"? Je ne sais pas trop, en fait. En retrouvant Sarah, il faudra ensuite vous assurer que personne ne vous a suivi. C'est pour cela qu'il vous faudra vous infiltrer dans le labo de Skinet et détruire la machine à remonter le temps. Seulement, il faudra tout faire pour y retourner avant qu'elle n'explose définitivement. C'est pour cela qu'à l'aide de vos nombreuses grenades et des armes telles que mitraillette ou lance-flammes que vous trouverez en route, vous allez devoir être très fort. Ca grouille de partout et ça ne vous lâche plus! Un peu comme Ouglet's! Le défaut dont je vous parlais plus haut, c'est que vous ne disposez que d'une vie!! Eh oui, vous avez bien lu: une vie et aucun continue! De ce fait, je pense que ce jeu est réservé aux pros du pad (et encore!), et que l'on n'est pas près de le terminer! Par contre, il est vraiment sublime. Les graphismes sont au niveau de la Megadrive, sans parler de sa maniabilité exemplaire ainsi que de son animation très au-dessus de la moyenne. Vraiment dommage de voir une petite erreur de ce genre mettre à mal ce superbe produit! Toutefois, si vous êtes très fort...

TRAZOM



CHAKAN



GAME GEAR

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 17
SON : 15
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 17

92%

Chakan, on peut dire que c'est une surprise de taille que l'on n'attendait pas vraiment sur Game Gear. D'où la surprise! Mais, en réalité, c'est bien plus que cela je vous assure! C'est un jeu superbe, agrémenté par des graphismes à la hauteur de nos espérances les plus folles et, surtout, c'est un produit qui nous fait vraiment la Game Gear. Jugez plutôt: la maniabilité du personnage ainsi que son animation sont réellement superbes. Mais au fait, qui est Chakan? Personne ne le sait vraiment; probablement parce que c'est un personnage très renfermé, presque solitaire. D'ailleurs, tout le monde en est à se demander pourquoi cet homme, en pleine force de l'âge, est si souvent seul, reclus, presque lointain! La majorité des habitants de son village ne connaît pas la vérité. C'est pour cela qu'elle se permet de donner un jugement complètement faussé. Car, en réalité, et je tiens cela d'un grand Vaudou Ninja/Karaté/Kung-Fu (sic), cet homme est un être accablé par la vie. Il n'a jamais connu la paix intérieure par laquelle on se sent enfin en parfaite harmonie avec soi et les autres. Chakan a connu de terribles choses dans son existence. Ses parents, ainsi que tous les membres de sa tribu, les "Chakanpoursoi", ont été décimés par le Grand Sorcier du Mal, celui que personne n'ose approcher, celui dont la puissance est dévastatrice! Mais aujourd'hui, Chakan sent qu'il doit rejeter une bonne fois pour toutes la haine qui est en lui. C'est ainsi que, depuis deux jours maintenant, il est partià la recherche de ce Sorcier maudit, pour tenter de lui régler son compte. Croyez-moi, depuis le temps, la facture, qui n'est pas fausse, doit être excessivement salée! On parle de 99999 coups de sabres à travers la tronche! Qui dit mieux? Parce qu'en effet, notre guerrier dispose de 2 sabres, un dans chaque... main! Il peut tout faire avec eux: frapper en fente, en dessous, en haut, simultanément, se mettre en boule tout en faisant ressurgir les lames tranchantes... Bel arsenal, non? Il en aura besoin le bougre, car dans le château où il se trouve, il y a des portes numérotées d'une façon mystérieuse. Il faudra en choisir une pour savoir qui l'on va affronter. Des monstre gluants, tout verts, ou des labyrinthes au bout desquels gisent des monstres énormes? Ca, c'est à vous de le découvrir! En tout cas, une franche réussite sur notre petite portable !

TRAZOM



RANMA 1/2

SUPER CD ROM 2
EDITEUR : MASNA
GRAPHISME : 14
SON : 16
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 13
91 %



On avait déjà eu sur la console Nec un Ranma. Il s'agissait alors d'un jeu d'un pur beat them up où l'on retrouvait les acteurs du dessin animé japonais. Après avoir eu Ranma 1/2 sur Famicom puis, plus récemment Ranman 1/2 II (soit 1 si mes calculs sont bons!), voici que nous arrive Ranma 1/2 sur Super CD ROM2. Première remarque, et de taille, malgré la simulitude de nom avec le jeu de la Super Famicom, les jeux ne sont pas tout à fait identiques. Ils sont même carrément différents. Ranman 1/2 est ici un jeu de baston. Tantôt fille, tantôt garçon, comme le veut la légende de Ranma 1/2 (pour plus de détails reportez-vous au Joypad N°17), vous combattrez contre une dizaine d'adversaires. Les combats se dérouleront sur un ring "plaque chauffante", à coups de ballon de GRS, contre un professeur pseudo américain complètement loufoque... bref, de la variété "en veux-tu, en voilà". Côté prises, on ne pouvait espérer plus. Avec deux boutons et le pad de direction, il ne fallait pas s'attendre à des merveilles, même si les combats sont sur un seul plan. L'un des points forts du jeu, ce n'est, un peu paradoxalement, pas le jeu, mais ce qui l'entoure. Qu'ouïe-je? Qu'entends-je? Qu'acoustiqué-je? Ranma 1/2 (tout comme Ranma mais en beaucoup mieux), est ponctué de véritables scènes de dessin animé truffées d'hu-mour. On passe plus de temps à regarder le dessin animé qu'à jouer! Techniquement parlant, les quelques défauts d'animations sont les seules ombres sur ce tableau très gai et ultra sympa.

T.S.R.



VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

RAMPART

Ce jeu est assez intéressant en mode un joueur, mais trop vite lassant. Par contre, il prend toute sa dimension à deux joueurs et les parties peuvent durer très longtemps. Vous devez protéger votre château des attaques ennemies. Celles-ci sont terrestres en mode deux joueurs, chacun ayant son château et maritimes en mode un joueur. Vous avez un territoire fortifié qui entoure le château et placez des canons dans ce territoire. Lors de la phase de combats, les navires vous bombardent et vous faites de même avec eux. Une phase de reconstruction vous permet de vous refaire une santé et c'est reparti pour un tour. Notez que le temps est limité pour chaque phase et c'est surtout lors de la phase de reconstruction qu'il faut se magner! Rampart est un jeu moyen qui devient bon à deux.

J'm DESTROY



MASTER SYSTEM

EDITEUR : TENGEN	GRAPHISME : 13 SON : 13 MANIABILITÉ : 18 ANIMATION : 11	GLOBAL 73% seul 86% à deux

SUPER SUMOTORI



Ce n'est un secret pour personne, les Sumos sont considérés, au Japon, comme de véritables Dieux vivants, tous les hommages leurs sont destinés et ce, jusqu'à la fin de leur vie. Namcot, dans Super Sumotori, vous fera participer à un championnat japonais bien comme il faut, avec toutes les options de jeux que vous adorez et qui, pour les comprendre, vous prendront méchamment la tête. C'est simple, dans ce titre, il n'y a pas un mot de compréhensible. Toutefois, comme les luttes guerrières se déroulent suivant des scènes d'action, on arrive tant bien que mal à s'en sortir un peu. D'une réalisation moins bonne que Sumotori Spirit également testé dans ce numéro, Super Sumotori est cependant bien plus jouable. Attention toutefois, ne vous attendez pas à tout comprendre dès les premiers instants, ce serait faux. Un jeu à voir une fois, davantage qu'à posséder.

J'm DESTROY

SUPER FAMICOM

VERSION : JAPONAISE EDITEUR: NAMCOT	GRAPHISME : 14 SON : 12 MANIABILITÉ : 12 ANIMATION : 14	GLOBAL 63%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

STRANGE STRANGE WORLD

Strange Strange World est la version remixée d'un titre que l'on connaissait sur PC Engine répondant au patronyme de Strange Zone. Sur Super Famicom, ce titre reste ce qu'il était, c'est-à-dire un Shoot'Em Up à srolling multi-directionnel complètement fracassé dans lequel vous dirigez une petite fille tout à fait dans le style des caractères japonais. Aussi, le jeu est super intéressant. Très original dans sa conception, Strange Strange world permet notamment à deux joueurs de jouer simultanément, il est également d'une réalisation excellente.



Même si, au départ, on peut être un peu déboussolé par les ennemis qui débarquent de partout, on s'éclatera comme un fou à redonner au monde dans lequel vous vivez, un air un peu plus agréable. Agrémenté par une bande sonore très sympathique, c'est la bonne humeur et la joie de vivre qui se dégagent de ce titre. Une excellente surprise.

J'm DESTROY

SUPER FAMICOM

VERSION : JAPONAISE EDITEUR: NATSUME	GRAPHISME : 18 SON : 17 MANIABILITÉ : 16 ANIMATION : 17	GLOBAL 87%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PGA TOURMANENT II



Comme vous le savez, PGA est le golf phare de la société américaine Electronic Arts. Avec ce second volet, on bénéficie non seulement de tous les avantages que l'on connaissait de PGA, mais l'on pourra désormais, en plus, jouer sur trois nouveaux parcours, ce qui fait sept au total et parier de l'argent sur la capacité du joueur à mettre la balle dans les trous en un minimum de coups. Cette option, c'est le Skin Game. Si vous êtes bon, à vous les brouzoufs.

Techniquement parlant, là aussi, on retrouve ce que l'on avait apprécié; les graphismes du premier ont été retravaillés et améliorés pour cette nouvelle version. Durant la trajectoire de la balle, une fois frappée, plusieurs angles de vue apportent également un léger plus, ce qui est toujours appréciable. Toujours aussi performant, PGA Tourmanent II est l'une des meilleures simulations de ce sport sur Megadrive.

J'm DESTROY

MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE EDITEUR : ELECTRONIC ARTS	GRAPHISME : 15 SON : 12 MANIABILITÉ : 18 ANIMATION : 15	GLOBAL 84%

BOMBERMAN'93



Pas de problème, Bomberman'93 est tout à fait dans la lignée de ce que l'on attendait. Fasciné par le premier épisode, on s'éclatait comme des fous à la rédaction, cette suite est tout aussi géniale. D'autant que les programmeurs y ont ajouté quelques options plutôt démoniaques qui pimentent encore un peu plus l'action. Evidemment, lorsqu'on joue tout seul rien n'est pareil et l'on s'ennuie très rapidement. C'est donc à deux, trois, quatre ou cinq que ce jeu révèle tout ce qu'il a dans les tripes et je vous garantis que là, c'est l'éclate la plus totale. En ramassant des bottes, des bombes, des flammes, en parcourant les différents niveaux tous plus farfelus les uns que les autres, on s'éclate réellement comme des petits fous. Si vous avez aimé Bomberman, c'est une certitude vachement sûre, genre certaine quoi, vous ne pourrez que planer littéralement avec Bomberman'93, mais seulement si vous êtes plusieurs. C'est d'ailleurs pour cela que la note n'est pas plus élevée.

J'm DESTROY

PC ENGINE

EDITEUR: HUDSON SOFT	GRAPHISME : 14 SON : 16 MANIABILITÉ : 19 ANIMATION : 15	GLOBAL 89%

EX MUTANT

Après un cataclysme nucléaire à la mord-moi-le-noeud dont je vous tairais les détails pour ne pas vous choquer, vous vous retrouvez dans la peau d'un mutant, un pauvre mutant immonde et répugnant. Armé de sa hache à double tranchant, il est prêt à éclater tous les scélérats jonchant la dizaine de niveaux de ce jeu d'action. Plus vous avancerez, plus vous récolterez de bonus; parmi ceux-ci, vous aurez l'occasion de découvrir des bombes à retardement, des grenades, des triples tirs, bref, la totale. Lorsqu'on commence à parcourir l'univers de EX Mutant, on ne peut s'empêcher de penser à l'univers des comics américains; de ce fait, l'atmosphère de ce titre est plutôt agréable d'autant que sa réalisation est excellente. Certes, nous ne sommes pas là en face du jeu de la décennie, mais il faut reconnaître que Ex Mutant se classe parfaitement dans la logithèque des jeux sur Megadrive.



J'm DESTROY

MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE EDITEUR: MALIBU	GRAPHISME : 16 SON : 15 MANIABILITÉ : 17 ANIMATION : 17	GLOBAL 86%

SUPER OFF ROAD

GAME BOY

EDITEUR: TRADEWEST
GRAPHISME : 15
SON : 12
MANIABILITÉ : 14
ANIMATION : 14

76%

La Game Boy est tout de même une petite machine sacrément impressionnante. Cela fait le troisième Noël qu'elle passe et l'on se retrouve toujours avec des jeux d'actualité, aussi bien techniquement que ludiquement parlant. Non pas que Super Off Road soit le méga hit de l'année, ni qu'il soit tout jeune en arcade; par contre, il vient à point sur Game Boy car on l'a vu à peu près sur toutes les machines possibles et imaginables. Et quand on voit le résultat sur un si petit écran, et monochrome qui plus est, on tombe de haut. L'animation est excellente, le décor est en vue de 3/4, en 3D isométrique et l'on distingue bien les quatre petits bolides du décor boueux. La maniabilité, elle aussi, est excellente. On retrouve les sensations du jeu original. Je vous rappelle qu'il s'agit de piloter du mieux que l'on peut un 4x4 dans des circuits chaotiques et follement boueux. La course se déroule contre trois autres jeeps et il faut arriver en tête pour espérer aller plus loin dans le jeu. Mais là où le jeu original était super gégène, c'était dans la possibilité de jouer à quatre sur le même circuit. Ceux qui n'ont pas goûté à ce plaisir intense en salle d'arcade n'ont rien vu! Et sur Game Boy alors? Eh bien, rien, que dalle, pas le poil d'un pet de présence de jeu à quatre! Alors que les concepteurs de F1 Race s'en étaient très bien sortis avec le jeu à quatre (via quatre Game Boy, des links et l'adaptateur), ceux de Super Off Road semblent avoir eu quelques problèmes. Genre, l'oubli complet, la bavure! Et pour m'énerver encore plus, ils ont aussi oublié le jeu à deux! On ne peut jouer à Super Off Road que... seul! Je me demande encore comment j'ai pu mettre un 76% à ce jeu? C'est scandaleux de ne pouvoir jouer à deux et je ne laisse cette note générale que pour l'aspect technique excellent du jeu. Car même si la jouabilité est bonne en mode un joueur et le challenge relativement intéressant, le jeu devient trop vite lassant et le manque de ne pouvoir jouer à deux, trop présent.
Quel dommage!







OLIVIER

SUPER HUNCHBACK STARRING QUASIMODO

Deux jeux Game Boy se détachent de la masse ce mois-ci et Super Hunchback est l'un d'eux, l'autre étant Looney Tunes. Les amateurs de plates-formes sont comblés en ce début d'année. Et comme nous nous trouvons quelque peu étouffés par les articles sur la micro ces derniers temps dans Joystick, cela tombe un peu bien avec Super Hunchback qui est un jeu venant de la micro. Et là, je vais scier mes petits camarades testeurs micro (en fait, je les déteste mais personne ne le sait!) et tous les spécialistes micro qui lisent Joystick. Je parie que vous ne vous rappelez même pas du jeu sur Spectrum qui mettait en scène Quasimodo, dans un jeu de plates-formes en vue de profil! Et voilà les mecs! Comme quoi, les testeurs console de Joypad ont toujours leur place dans Joystick, pif paf! La version Game Boy est excellente à tous points de vue. Les graphismes sont fouillés, clairs et précis. Que l'on regarde les décors ou les personnages (notamment le héros), on trouve toujours des petits détails sympas. L'animation tient la route avec des gros sprites et, surtout, un nombre souvent impressionnant de ces sprites à l'écran. L'ambiance humoristique est bien rendue avec le personnage principal qui lit un bouquin ou joue au yoyo lorsque vous le délaissez quelques instants. Toutes ses postures ainsi que ses mouvements sont du même acabit d'ailleurs. Mais c'est surtout l'excellente jouabilité qui attire l'attention. On manie Hunchback sans aucun problème, les pièges sont difficiles à passer (ils nécessitent en effet un excellent timing et une précision à toute épreuve) mais d'une difficulté bien dosée. Les salles secrètes, les bonus-stages, les items sont tellement touffus que l'on n'a pas assez de deux mains pour applaudir! Bref, ce jeu est un petit chef-d'oeuvre qui vous occupera longtemps. Vous devez acheter cette cartouche!



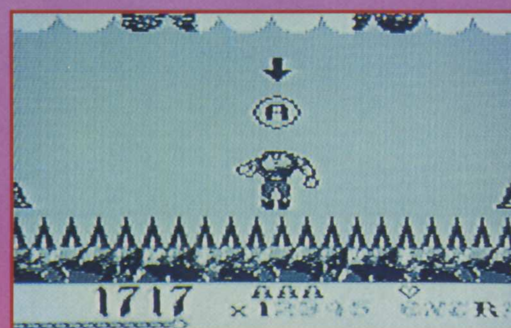
OLIVIER

GAME BOY

EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME : 18
SON : 19
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18

94%





SPEEDBALL 2

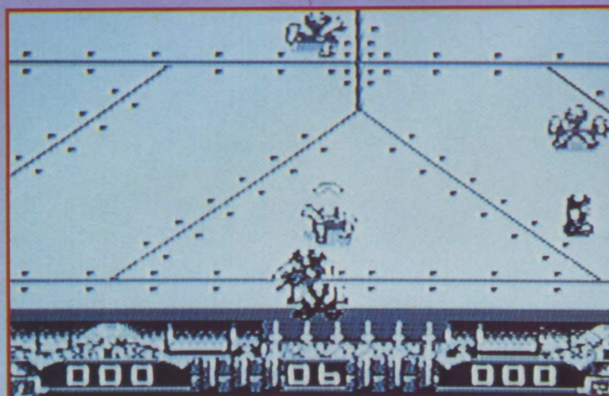
GAME BOY

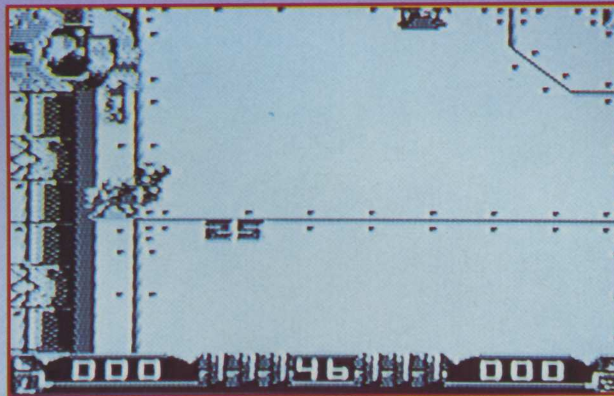
EDITEUR: MINDSCAPE
GRAPHISME : 13
SON : 14
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 15

83%

Speedball 1 et 2 font partie de ces jeux issus de l'univers micro et qui commencent à avoir pas mal roulé leur bosse sur toutes les consoles après avoir étreiné les 520 ST et Amiga. Pour finir en beauté, Speedball 2 est aujourd'hui adapté sur Game Boy, dans peut-être la conversion la plus difficile à réaliser à cause de la petite taille de l'écran de la Game Boy. Eh bien, l'on peut dire que cette conversion est une réussite car on arrive à distinguer la balle de métal que s'échangent et se piquent les personnages pendant le jeu. C'est déjà pas mal, comparé à des simulations de sport collectif de ce genre; je pense, par exemple, à Kick Off sur la même bécane. On arrive donc à distinguer tous les détails du jeu sans trop se tuer les yeux et pleurer pendant deux jours! Les règles et le scénario sont toujours les mêmes puisque vous dirigez le dream–team du futur, répondant au joli nom de Brutal Deluxe. Cette équipe participe au grand championnat de Speedball qui réjouit les foules du monde entier en l'an 2000 et des cacahuètes! Chaque équipe est constituée de super champions musclés, hargneux et surtout protégés par une combinaison de métal tout droit sortie de l'univers des Mad Max. Pour vous imaginer un peu l'ambiance qui règne sur le terrain, pensez à une grande boîte de conserve dans laquelle on jette deux équipes de quatre joueurs, une balle de métal avec des buts aux deux extrémités et aucune règle pour gérer le tout! ça donne un sport futuriste hybride qui fait penser au football américain et au hand–ball. La jouabilité est excellente et on retrouve les sensations des autres versions bien que l'on ne puisse qu'y jouer seul. La réalisation étant tout à fait acceptable et les options innombrables, je ne peux que vous conseiller de vous procurer ce jeu si vous le connaissez ou si vous aimez la violence.

OLIVIER







LOONEY TUNES



J'adore ce jeu, j'en suis fou, complètement dingue! Les Tiny Toons m'avaient déjà bien calmé sur Game Boy (et aujourd'hui sur Super Famicom) mais j'avais trouvé le jeu un peu trop facile et court. Il semble que les développeurs de chez Sunsoft m'aient entendu puisque Looney Tunes est un jeu des plus difficiles à cerner tant il est long et éclectique. Il propose, en effet, pas moins de sept jeux divers avec des personnages différents. On retrouve quand même souvent les mêmes éléments de jeu de plates–formes, mais il faut bien dire qu'il y en a pour tout le monde. Vous commencez, par exemple, par contrôler notre sympathique Daffy Duck dans un jeu de plates–formes qui le fera sauter, bondir, courir, faire exploser des bombes et sauter sur la tête de ses ennemis. Dans les airs, sur terre ou encore sous l'eau, Daffy devra s'en sortir et vous mener ainsi au niveau suivant, niveau dans lequel vous rencontrerez Titi et Rominet! Une course folle, digne des meilleures poursuites de cartoons, vous fera vous cramponner à votre Game Boy! Vous jouerez ensuite avec Porky Pig, dans un bonus stage en forme de shoot-them-up, avec Speeddy-Arriba-Gonzales, avec les Beep–Beep et même Bugs Bunny. Les graphismes sont fins, détaillés et mignons. Car quels héros se prêtent mieux que les personnages de cartoons à un jeu sur Game Boy, je vous le demande! Cela faisait bien longtemps que je ne m'étais autant éclaté avec un jeu Game Boy pendant un labs de temps supérieur à un quart d'heure. C'est que je les termine tellement vite les jeux, vous comprenez! Voilà pour Looney Tunes, 94 % dans les dents et ma considération distinguée... Pour ceux qui aiment les jeux d'actions et de plates-formes menés à un train d'enfer, Looney Tunes est tout destiné, à vos porte–monnaie!

OLIVIER

GAME BOY

EDITEUR: SUNSOFT
GRAPHISME : 17
SON : 15
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18

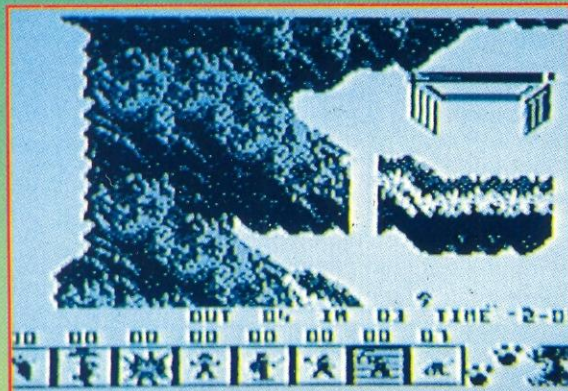
94%





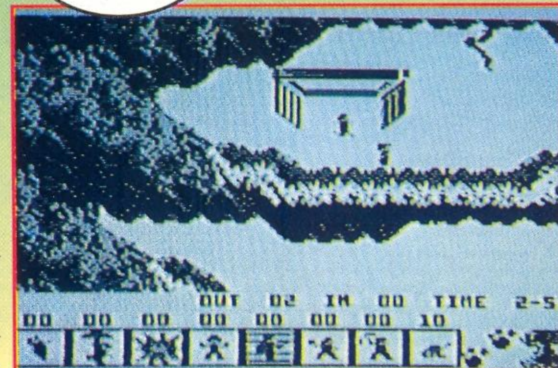
LEMMINGS

GAME BOY
EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME : 14
SON : 18
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 16
92%



J'étais sceptique quant à l'adaptation d'un tel titre sur Game Boy et je soupçonnais, une fois de plus à tort, Océan d'assouvir sa fringale en matière de conversions, d'adaptations et de chasse aux licences. Quelle erreur! Quand on voit le résultat de la conversion de Lemmings sur Game Boy, on n'a pas assez de mains pour applaudir! Mais comment ont-ils fait pour qu'un jeu, déjà très précis sur micro et console avec de tout petits sprites, rende aussi bien sur le petit écran de la Game Boy. La petitesse de l'écran, l'absence de souris, rien n'y fait, on s'éclate toujours autant. Oh, bien sûr, les graphismes en ont pris un coup au moral car la multitude de personnages et le nombre limité de couleurs (quatre sur Game Boy) rendent certains passages brouillons; mais comme le principal intérêt du jeu n'est pas là, on passe sur ce détail. La barre de sélection est absente de l'écran mais apparaît dès que vous pressez le bouton adéquat. Vous devez alors continuer la pression et faire votre choix avec les curseurs. Il suffit, ensuite, de cliquer sur les Lemmings que vous voulez transformer. Cette manipulation s'avère naturelle et simple car formidablement bien foutue, il fallait le faire. Le nombre de niveaux est énorme et l'on retrouve exactement tous les niveaux originaux (Fun, Tricky, Taxing, Mayhem). Les musiques sont différentes pour chaque niveau et sont à mourir de rire. Chaque niveau possède un mot de passe, ce qui vous évite de tout recommencer. Vous qui connaissez bien la micro, je vous assure que Lemmings sur Game Boy est à l'image de la version micro, géniale donc. Vous devez vous procurer cette cartouche, car quel ordinateur vous permettra de jouer à Lemmings dans le métro, je vous le demande ! Et je vous demande aussi, dans ce cas, ce que fout cet article en fin de Joystick sous prétexte qu'il s'agit de console et non de micro. Halte à la censure, vive Jm', vive TSR et Trazom, libérez AHL, mettez l'encart Console News en 274 pages et les tests micro en résumé de 2 ou 3 pages !





OLIVIER

JACKI CRUSH



Attendu et annoncé depuis des lustres sur Super Famicom, Jacki Crush est le tout premier flipper sur cette bécane. Très largement inspiré par Devil Crash sur Megadrive et sur PC Engine, on attendait beaucoup de cette production. Malheureusement, très vite, les bras nous tombent et la déception monte car Jacki Crush est, pour le moins, très décevant. N'utilisant pas les capacités de la Super Famicom, Jacki Crush est, en plus, d'une durée de vie très réduite. En effet, on ne retrouve ici ni l'amoncellement de petits sprites qui bougeaient dans tous les sens, ni la beauté des graphismes. Bref, pour ne rien vous cacher, dans Jacki Crush on s'emmerde plus qu'autre chose. On flippe de temps en temps lorsque la boule arrive; toute l'action s'arrête là ce qui, vous l'admettrez, est particulièrement limité. Un titre à oublier au plus vite.

J' m DESTROY

SUPER FAMICOM
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR: NAXAT
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 14
GLOBAL **62%**

GOD PANIC



Jamais, ô grand Dieu de l'Olympe et d'ailleurs, je n'aurais pensé voir un jeu de la sorte en ce moment sur Super CD Rom et, pourtant, God Panic est bien là. Sous ce titre un petit peu étrange certainement pour beaucoup, se cache un simple et vulgaire Shoot'Em Up, mièvre et pauvre à souhait. Inspiré par le Twin Bee de Konami, God Panic n'arrive pas à la moitié de la hauteur d'une demi allumette en ce qui concerne sa valeur. Les auteurs ont essayé de faire un jeu "drôle" en créant des sprites étranges, mais rien n'y fait, le génie n'y est pas. D'autant que l'action est plutôt du genre carrément gavante, on s'ennuie du début à la fin et ce n'est pas les quelques bonus que l'on récupérera à droite et à gauche qui me feront changer d'avis. Un des Shoot'Em Ups les plus grave de la PC Engine avec Toilet Kids peut être!

J'm DESTROY

SUPER CD ROM
EDITEUR: TEICHIKU
GRAPHISME : 13
SON : 16
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 15
GLOBAL **55%**

MARIO ET YOSHI

Certains d'entre vous sont peut-être comme AHL et ne peuvent passer une semaine sans faire une partie de docteur Mario. C'est un virus, cela ne se soigne (hélas selon Destroy) pas. Avec Mario et Yoshi c'est, une fois encore, un hybride de Tétris avec autre chose: Mario, en l'occurrence, qui fait son apparition. Le but est simple: assembler deux à deux des formes qui tombent du haut de l'écran. Dirigeant soit Mario, soit Luigi, vous devrez inverser la disposition des colonnes, de façon à ce que les nouveaux objets tombant du haut de l'écran puissent atterrir sur une forme similaire. Une fois réunis, les deux objets disparaissent, bien entendu. Quant à Yoshi, il apparaît de temps à autre. Il faut, pour cela, créer des coquilles d'oeufs complètes. Sa seule utilité est de vous donner des points. Graphiquement sobre, proposant différentes musiques (que l'on peut supprimer), Yoshi est un soft excellent, surtout lorsque l'on y joue à deux.



T.S.R.

NINTENDO
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 11
SON : 12
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 13
GLOBAL **72% seul 85% à deux**

BARBIE GAME GIRL

GAME BOY

EDITEUR : HI TECH
GRAPHISME : 10
SON : 10
MANIABILITÉ : 08
ANIMATION : 07

35%

La super daube Game Boy du mois s'appelle Barbie et c'est marrant, j'avais un léger a priori avant de jouer à ce jeu! Pourtant, même si le trip Barbie n'est pas vraiment ma tasse de thé, j'admets sans problème que l'on trouve un jeu destiné aux jeunes filles sur Game Boy. On sait que la proportion de filles qui jouent aux jeux vidéos est en constante augmentation et que c'est sur Game Boy que l'on trouve le plus de joueuses. En micro, à part Calor, vous pouvez toujours courir pour trouver une nana qui joue, eh! eh! C'est donc avec une totale impartialité que je me suis mis sur Barbie, le jeu je veux dire! Bon, eh bien, le résultat est catastrophique! Je me suis même imaginé être une fille, avoir six ans et être complètement demeurée; je n'ai même pas réussi alors à éprouver le moindre plaisir ludique. Ce jeu est complètement nul et inutile pour une ludothèque déjà aussi fournie et éclectique que celle de la Game Boy. Vous devez diriger Barbie dans plusieurs endroits, comme un centre commercial. Elle doit faire des achats et arriver à temps au rendez-vous de Ken, mort de rire! Le jeu se veut être un jeu de plates-formes, c'est une parodie de sous-daube en concentré et à 250 balles. Si j'étais le magasin qui vend Barbie, je fermerais pour honte envers la population française! Les graphismes sont délavés (sur Game Boy en monochrome, il fallait le faire!), brouillons, moches, pas réalistes, à éviter quoi! L'animation est saccadée et l'on se demande bien pourquoi car il n'y a pas vraiment de technique révolutionnaire dans le jeu. La maniabilité est une aberration. Il reste l'intérêt: nul! Je vous invite donc à éviter ce jeu et à jouer à autre chose, Barbie n'est pas faite pour la Game Boy.

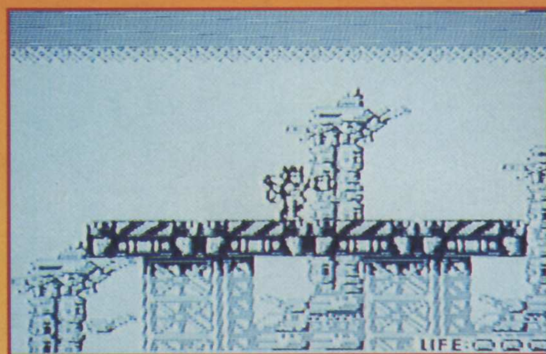
OLIVIER





VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

BIONIC COMMANDO



GAME BOY

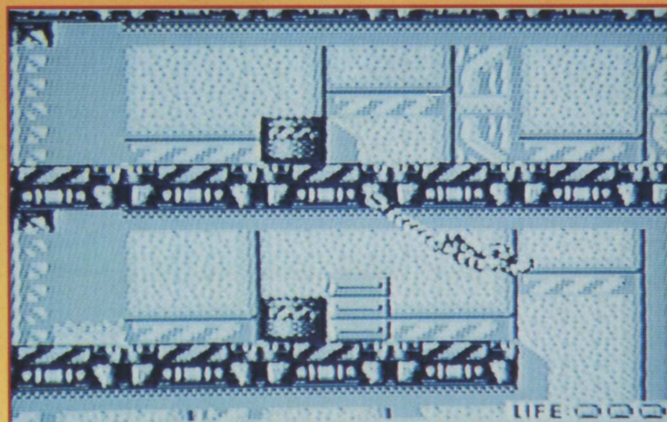
EDITEUR: CAPCOM
GRAPHISME : 15
SON : 14
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18

90%

Capcom est un géant du jeu d'arcade et de l'adaptation sur consoles de tous ses grands hits. Quand vous lisez Capcom sur une boîte de cartouche, vous pouvez acheter les yeux fermés! Bionic Commando n'est pas, à proprement parler, une nouveauté de l'arcade mais ce n'est pas pour autant que je vais dénigrer cette adaptation sur Game Boy. Le jeu était excellent, il n'a pas pris une ride! Il faut dire que la version a été remaniée et fait davantage penser à un Strider qu'à la version originale. On joue donc, dans cette version, à un jeu d'action en vue de profil qui mélange plusieurs styles. Vous dirigez Rad, un soldat de la FF Corps. Votre but est d'investir, seul, les réseaux de Doraize Dukedom. Il faut, en effet, retrouver un super agent (son nom est Super Joe, c'est même marqué dans la doc, ils n'ont peur de rien!) qui ne répond plus. Vous en profiterez aussi accessoirement pour détruire les seize installations de Dukedom. Ces installations nucléaires doivent servir à l'ennemi dans son projet de détruire la Terre, le projet Albatros. Vous évoluez ainsi dans un jeu de plates-formes et de tir. Vous pouvez vous servir de votre bras bionique pour vous accrocher aux parois horizontales et vous balancer, c'est vachement marrant! Et à quoi cela sert-il? A retomber un peu plus loin après être passé par dessus un fossé ou un obstacle. Il est aussi possible de passer à l'étage supérieur par le même moyen. Ce gadget donne un plus à ce jeu qui n'en n'avait déjà pas tellement besoin, tant il est bien réalisé et prenant. Les fous d'action ne seront pas déçus car on a vraiment l'impression de se taper un petit bijou d'arcade lorsque l'on joue à Bionic Commando.

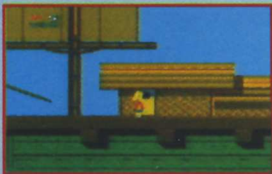


OLIVIER



THE SIMPSONS
BART VS THE WORLD

Revoilà, une fois encore, Bart Simpson. Deux réactions dans le public: ceux qui soupirent et quittent la salle et ceux qui défaillent de joie et se ruent sur la cartouche. Cela, pour dire qu'il n'y a pas de milieu quand il s'agit de porter un jugement sur les Simpsons. S'il est un adjectif qui s'accorde parfaitement à ce jeu, c'est bien: hétéroclite. Il faut que Bart parvienne à récolter divers objets appartenant à Krusty le clown. Ces objets se trouvent, malheureusement, aux six coins du monde. Chaque pays traversé vous proposera une série d'épreuves, allant du banal à l'original. Ces épreuves seront du genre jeu de plates-formes, quizz sur les Simpsons (hard!), jackpot, skate-board sur la muraille de Chine... Le tout est assez moyennent réalisé, et graphisme et sons ne sont que médiocres. L'intérêt de ce jeu tient dans sa variété et son minimum d'originalité. Difficile d'être enthousiaste. **T.S.R.**



NINTENDO

EDITEUR: ACCLAIM

GRAPHISME : 12
SON : 10
MANIABILITÉ : 14
ANIMATION : 15

GLOBAL 68%

THE COMBATRIBES



On prend presque les mêmes, on change quelque peu les décors et hop, c'est parti comme en quarante pour un jeu de baston bien décalquant, qui vous entraînera dans les rues d'une ville dévastée par les punks et tous les résidus d'humains qui s'y retrouvent pour y mettre le souk. Vous et votre pote (The Combat Tribes peut, en effet, se jouer à deux) êtes bien armés pour résoudre tous les problèmes, surtout que vous avez pris des cours d'arts martiaux auparavant. Malgré cela, votre technique de combat est assez lamentable puisqu'elle n'utilise que deux boutons du joypad ce qui est peu. De ce fait, vous ne contrôlez aucunement les enchaînements, c'est la console qui décide pour vous, ce qui est, pour le moins, assez galère. Un mode versus dans lequel vous pourrez vous mesurer à votre pote est également disponible, mais bon, The Combat Tribes ne va pas très loin dans la recherche. **J'm DESTROY**

SUPER FAMICOM

VERSION : JAPONAISE
EDITEUR: TECHNOS

GRAPHISME : 13
SON : 12
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 13

GLOBAL 68%

SUPER FIRE PRO WRESTLING 2

Déjà que j'ai horreur de ce genre de simulation mais alors, en plus, qu'elle soit complètement ratée, c'est le pied intégral! Et pour couronner le tout, qu'est-ce qu'on lit sur la cartouche? Le chiffre "2", si! Si! Déjà, à l'époque, les graphismes n'étaient pas sublimes et les mouvements corrects, sans plus. Depuis, il y a eu WWF qui avait le mérite d'être réaliste et beau; car je vous rappelle que le Wrestling est tout d'abord un spectacle. Ses adaptations sur consoles doivent logiquement garder cet esprit, ce qui n'est pas le cas de la série des Fire Pro. Les développeurs n'ont pas retenu la leçon et se contentent de nous refiler le même jeu avec des combattants nouveaux, la possibilité de se bastonner hors du ring et de jouer en championnat jusqu'à huit joueurs. Alors, je crie "arnaque" pour la bonne et simple raison qu'il n'est pas pensable de dépenser 500 balles pour une suite aussi nulle. **JOE LA STARLETTE**



SUPER FAMICOM

VERSION : JAPONAISE
EDITEUR: HUMAN

GRAPHISME : 11
SON : 10
MANIABILITÉ : 12
ANIMATION : 14

GLOBAL 55%

HUMAN GRAND PRIX



Réalisé dans un premier temps sous le nom de F1 Tripple Battle sur PC Engine, puis sous le nom de Fastest One sur Megadrive dans un second, c'est sous le nom de Human Grand Prix que débarque cette simulation de voitures sur Super Famicom. Comme pour les versions précédentes, ce qui a été mis en avant ici, c'est le côté réalisme. Quelle réussite à ce niveau! Même si vous n'êtes pas à l'intérieur de votre cockpit, vous visionnez votre voiture de derrière et l'ensemble est saisissant.Durant la course, le stress est à son comble car la vitesse des concurrents est parfaitement réaliste. Dans le feu de la course, on se prend complètement au jeu et ce n'est pas l'envie de crier sur un attardé qui vous ralentit qui manque. A deux, Human Grand Prix est encore plus performant et grisant. On se dépasse, on se fait dépasser, on se repasse et se redépasse, bref, on prend carrément son pied. Human Grand Prix nous a séduit. **J'm DESTROY**

SUPER FAMICOM

VERSION : JAPONAISE
EDITEUR: HUMAN

GRAPHISME : 17
SON : 16
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 19

GLOBAL 94%

HAMMERIN' HARRY

Hammerin' Harry est un teenager fan de marteau et fou amoureux de Donna qui, quant à elle, est fan de football, personne n'est parfait me direz-vous. Carpentersville est sous l'influence de pures canailles, qu'Harry va se faire une indicible joie de dégager de sa belle cité à grands coups de marteau. Jeu d'action/plates-formes, Hammerin' Harry ne fait pas partie des softs qui brillent par leur originalité. Cependant, rendons à Harry ce qui lui appartient (tiens Harry, ton marteau), la fiche technique de ce soft est bien loin d'être mauvaise. La durée de vie de la cartouche est limitée, mais si vous avez votre NES depuis Noël, Hammerin' Harry devrait sans peine vous satisfaire a "couple of hours" comme diraient nos amis de l'autre côté de l'eau, ceux qui mangent des huîtres avec du lait, des caramels au chocolat, du poulet à la menthe... **T.S.R.**



NINTENDO

EDITEUR: IREM

GRAPHISME : 14
SON : 11
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 15

GLOBAL 64%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER OFF ROAD

GAME GEAR
EDITEUR : VIRGIN GAMES
GRAPHISME : 17
SON : 15
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 17
83%



Ouais, super, la conversion du génial jeu de bagnoles sur Megadrive, nous est tombé dessus, sans vraiment prévenir, pour la plus grande joie de notre Game Gear ! Après Noël, ça fait toujours du bien. En tout cas, on peut d'ores et déjà remercier Virgin Games pour ce travail qui s'avère, je vous le dis tout de suite, assez spectaculaire ! En fait, c'est une course, ou plutôt plusieurs courses que vous disputerez à bord de bolides surpuissants, qui s'apparentent plus à des Mastodontes de tôles plutôt qu'à de fines et délicates Limousines ! C'est vraiment des voitures de bourrin, fabriquées par des bourrins, pour des bourrins! Vous voyez le genre! Au début, comme la coutume est de le dire, vous disposez uniquement de trois crédits. Ensuite, libre à vous de gagner un petit peu d'argent disséminé un peu partout sur les diverses pistes de Cross. Le mieux étant, bien sûr, de remporter les courses; au moins là, vous êtes assuré de toucher le pactole ! Alors, que faites-vous avec cet argent? Mais non, vous ne cotisez pas pour offrir une cervelle à Ouglet's ! Soyons sérieux ! Alors, vous ne trouvez pas ? Ah, quand même, y'en a un qui a compris. Evidemment, comme sur Megadrive, on se précipite dans le garage pour acheter du matériel qui sera susceptible d'améliorer les capacités de votre voiture. Vous aurez le choix entre du super-carburant (nitro), des pneus plus performants, des amortisseurs de chocs (Arrh ! Jeu de mots anglais !), sans oublier les accélérations et les Top Speed qui vous permettront d'atteindre votre vitesse maximale plus rapidement. Sur les pistes, vous risquez d'en voir de toutes les couleurs tellement elles sont farfelues, alambiquées et j'en passe. Le nivellement du terrain est tel que vous trouverez sous vos grosses roues, des virages relevés, des énormes flaques d'eau, des terrains archi-boueux, etc... Bref, tout ce qu'il faut pour vous faire gerber vos tripes après la course! En fait, vous allez courir sur 16 grands prix, puisque vous allez refaire les 8 principaux circuits du jeu, dans tous les sens possibles. Le point fort du programme est son animation. Tout va à vive allure, sans un seul accroc. Il faut vraiment être très concentré pour ne pas faire la moindre erreur. En plus de cela, les graphismes et la bande sonore vous empliront de joie, surtout lorsque vous vous éclaterez comme des fous à jouer à deux grâce au câble gear to gear ! Bonne bourre !

TRAZOM



DEFENDER OF OASIS

Enfin, un jeu d'aventures digne de ce nom sur Game Gear ! Il faut dire que depuis Dragon Crystal qui s'est avéré être un jeu de rôle assez moyen, on ne voyait rien poindre à l'horizon dans ce domaine là. C'est maintenant chose faite, Defender of Oasis est là, et bien là. D'ailleurs, c'est certainement l'un des 3 ou 4 meilleurs jeux de la GG ! Carrément. Et ceci, même si vous n'aimez pas vraiment ce type de jeu. En tout cas, voici les éléments de l'histoire qui vont peut-être vous faire changer d'avis. Nous sommes au Moyen-Age Fantastique, en Orient, et le Maître des Ténèbres, Ahriman sème la terreur un peu partout sur Terre. Vint un jour le Messie qui allait tout arranger. Il s'appelait Jamseed, et mena un combat dévastateur contre le Mal. Combat qu'il remporta, ce que Ahriman ne put supporter car il envoya aussitôt le Roi Serpent Zahhark. Ce dernier réussit à le vaincre et l'on put voir, durant 1000 ans, une terreur sans précédent régner à nouveau. Au bout de ce temps qui semblait vraiment infini, vint un Guerrier sans peur nommé Falidoon. Grâce à son courage et à sa force, il réussit à terrasser Zahhark ! Depuis ce jour, 1000 années supplémentaires ont passé. Croyant que tout irait pour le mieux jusqu'à la fin de vos jours, vous, Prince de Saddham, êtes confronté à de terribles conflits. Le Mal réincarné se manifeste de nouveau et votre première mission sera d'escorter la Princesse du Royaume vers des contrées plus clémentes et plus calmes. Seulement voilà, le chef de la Garde Royale s'est retourné contre vous et ne vous laisse pas prendre votre navire. Ce sera donc la guerre ! Grâce à un Génie d'une lampe que vous rencontrerez, vous réussirez certainement à le vaincre ! Les niveaux d'expérience que vous possédez, croîtront avec les combats que vous aurez engagés et gagnés. Au total, vous aurez à vos côtés trois autres personnes. Chacune d'elle aura sa spécificité, ses propres coups, ses propres attaques et défenses, et peut-être ses propres magies ! Graphiquement, c'est un chef-d'oeuvre ! Certains plans rapprochés des personnages nous font penser à un dessin animé. Les combats dans le style de Phantasy Star III sont très simples à diriger. Tout en anglais, il vous permettra de bien comprendre et, même si vous êtes anglophobe, cela ne vous empêchera pas de progresser ! Interrogez tout le monde, visitez chaque lieu, peut-être découvrirez-vous des passages secrets, qui sait ? En tout cas, ce jeu à l'air assez immense de par ses zones à explorer. Vous n'êtes pas encore au bout de vos peines ! En tout état de cause, un Must incontournable, surtout lorsqu'on a entendu les musiques orientales vraiment superbes ! Un HIT, vous dis-je ! MERCI SEGA !

TRAZOM

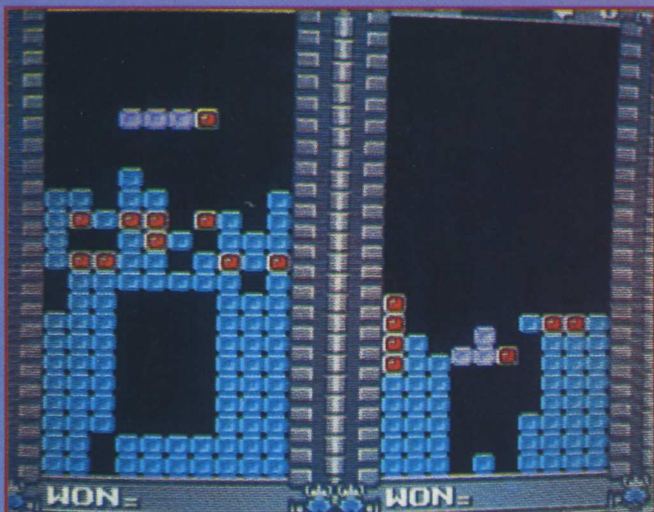
GAME GEAR
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
SON : 18
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 17
95%





SUPER TETRIS + BOMBLISS

SUPER FAMICOM
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR : BPS
GRAPHISME : 14
SON : 15
MANIABILITÉ : 19
ANIMATION : 18
97%



Tetris, c'est toute ma jeunesse, des parties endiablées sur ordinateurs où ce titre était d'abord disponible, des matches torrides contre mon ami Seb (un fils d'immigré polonais car tout le monde le sait maintenant, Seb est l'abbréviation de Sebenski!) sur Gameboy et maintenant, c'est au tour de la Super Famicom de nous faire profiter de tous les nombreux avantages de ce titre, on ne peut plus simple mais tellement jouissif lorsqu'on y joue. Enfin, enfin, ne nous emballons pas. Que diantre cette version de Tetris nous apporte-t-elle par rapport aux nombreuses autres versions de ce jeu qui nous vient du froid?

Tout d'abord, on peut y jouer à deux et ça c'est génial. Si vous connaissez, un tant soi peu, la version sur Game Boy ou celle sur Megadrive, vous n'aurez aucun problème à vous rendre compte de la situation monstrueusement jouissive qu'est une partie de Tetris à deux. On transpire à grosses gouttes lorsque les pièces tombent les unes après les autres sur l'écran, on espère à chaque instant que l'adversaire qui reçoit, lui aussi, exactement les mêmes pièces ne vous enverra pas des lignes dans la figure au moment où l'on s'y attend le moins, on s'enivre des lignes que l'on construit et qui disparaissent au fur et à mesure et, lorsqu'un Tetris libérateur se profile à l'horizon,c'est l'extase, la jouissance suprême, le must des musts, le coeur se libère et l'émotion est à son comble. Je ne vous causerai pas, ici, de la réalisation de Tetris qui, somme toute, est d'une platitude sans égal. Comme dans toutes les autres versions, c'est l'intérêt qui prime ici. Et non de dieu, quel intérêt! C'est fabuleux.

L'avantage inontestable de Super Tetris + Bombliss est qu'un second jeu, comme le titre le fait brillamment remarquer, est également disponible sur la cartouche. Bombliss, tel est son nom. Basé autour du même principe de pièces qui tombent du haut en bas de l'écran, on y retrouve d'ailleurs les mêmes carrés, les mêmes colonnes de quatre carrés que dans Tetris. Bombliss suit cependant un autre principe de jeu, puisqu'ici, des bombes viennent s'intercaler aux pièces qui tombent. Ainsi, on ne fait plus seulement disparaître une, deux, trois ou quatre lignes en même temps, mais l'on peut, si l'on joue astucieusement, très astucieusement, faire carrément disparaître tout ce qui se trouve à l'écran. C'est cool.

Si vous n'avez pas encore eu la chance de faire une partie de Tetris, goûtez donc à cette adaptation qui vous transportera vers les abîmes du plaisir. Un jeu tout simplement génial. **J'm DESTROY**

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 18
Ach. A500 avec ou sans equipement dans le 18. Contacter Potier J Louis, 11 rue du Tivoli, 18250 Henrichemont.

Département 77
Ach. jx sur Amiga, et échange démos. Contacter Evrard Xavier, 16 rue des courlis, 77420 Champs.

Département 91
Ach. original Ishar : 100 Frs maxi, ou contre Black Crypte. Contacter Mr Bachet, 44 Ave des fauvettes, 91600 Savigny S/Orge.

Département 94
Ach. A500 ou 2000 avec si possible extensions memoire + Genlock. Contacter Laurent Fauchille, au (1) 48 73 22 35.

Contact

Département 13
Ech. docs contre Prg Amiga, posséde Nbrx docs. Contacter D Blanquet, c/o BMM, BP 148, 13254 Marseille.

Département 17
Ech. jx A500 et 1200, dans le 17. Contacter Baudouin Laurent, BP 33, 17130 Montendre, ou au (16) 46 49 43 60.

Département 25
Cherche contact sur A500/2000, pour échange, DP, démos, FFish modules Amos. Contacter Julien Boibessot, 76 Rte de Glay, 25310 Herimoncourt.

Département 25
Cherche contact sérieux, durable, sympa pour échange de news et oldies sur Amiga. Contacter Bertin Seb, rue des tilleroyes, 25770 Serre Sapins.

Département 30
Cherche contacts sérieux sur Amiga, pour échange de jx, utils, démos. Contacter Pratlong Christophe, 18 rue des paquerettes, 30100 Ales.

Département 30
Cherche contacts sérieux, pour échange de jx, utils, et démos, posséde Nbrx news. Contacter Pratlong Christophe, 18 rue des Paquerettes, 30100 Ales.

Département 34
Cherche contact sérieux pour échange de jx sur A500 et achéte imprimante 500 Frs. Contacter Navarro Franck, 14 Impasse Oradour S/Glane, 34500 Beziers, ou au (16) 67 62 35 68.

Département 44
Cherche contacts sur Amiga. Contacter Le Mine Toung, après 18h, au (16) 40 03 45 32.

Département 44
Cherche contacts cool sur Amiga et Pc, pour vente ou échange de news. Contacter Christian, au (16) 40 82 41 76.

Département 45
Ech. Nbrx news et oldies sur Amiga, contact sérieux et rapide. Conatacter, P Spiethsi, Fg St Jean, 45000 Orleans.

Département 49
Débutant cherche contact sur A500+, ou 600, pour échange de jx et utils, posséde news. Contacter Bondu Philippe, 23 rue du commerce, 49450 St Macaire en Mauges.

Département 51
Ech. news, posséde SF2, WWF2... Contacter Stevan Sajic, 3 allee Yves Gandon, 51100 Reims, ou au (16) 26 36 06 13.

Département 57
Cherche contacts cools sur Amiga, pour vente et échange de news. Contacter Marc Vappiani, 25 boucle du breuil, 57100 Thionville, ou le week end, au (16) 82 34 59 67.

Département 57
Cherche contacts sur A600, pour échange et vente de news. Contacter Schmidt Clement, 14 impasse du houblon, 57490 L'Hopital.

Département 59
Groupe de démos sensation cherche un bon musicien et un bon coder 68000. Contacter Lemoine Laurent, 391 rue Morel, 59500 Douai, ou au (16) 27 27 44 26.

Département 59
Cherche contacts sur Amiga. Contacter Dejaegere Olivier, 24 rue Henri Ghesquieres, 59155 Faches Thumesnil.

Département 59
Cherche contact sérieux sur A500. Contacter Baudry Pascal, 14/33 place Mendes France, 59800 Lille.

Département 59
Ech. jx sur Amiga, ou les achéte à bas prix. Téléphoner après 18h, au (16) 27 87 66 88.

Département 62
Cherche contact sur A500. Contacter Delhomel Anthony, 10 rue de dovai, 62300 Lens.

Département 68
Cherche contact sur A500. Contacter Beckrich Christophe, 58200 Mulhouse.

Département 69
Cherche contacts sur Amiga, posséde un A1200. Contacter Alban Violet, 120 rue Sully, 69006 Lyon.

Département 77
Vds. Pc10 Commodore + moniteur mono + disks : prix à débattre et cherche contacts sur A1200. Téléphoner au (16) 64 22 45 32, ou après 19h, au (16) 60 72 76 41.

Département 80
Cherche contact sur A500, posséde news. Contacter Bordin Jacky, les hauts de la coulette, appt 40, bat E, 83550 Vidauban, ou au (16) 94 73 11 35.

Département 93
Ech. news sur Amiga. Contacter Volland Thierry, au (1) 48 11 92 34.

Département 93
Ech. Vds. jx A500 à bas prix sur région de Paris. Contacyter Olivier, au (1) 43 81 16 76.

Département 94
Vds. jx sur A500 à bas prix. Contacter LAurent Boumet, 7 rue de l'amiral Courbet, 94160 St Mande, ou au (1) 43 74 23 66.

Département 95
A500 + 1 Mo, cherche contact Fan de Sim, wargames, aventure, action. Contacter Appe Frederic, 9 aallée du bon puits, 95120 Ermont.

Département 95
Cherche contacts sur A500, sérieux et durable. Contacter Trapletti Franck, 21 Ave de la Gare, 95220 Herblay.

Département 95
Cherche contacts A500, posséde de Nbrx news. Contacter Flamand Fabrice, 49 rue allee G Clemenceau, 95100 Argenteuil.

Département 99
Vds. ou Ech. jx Amiga à prix fou. Contacter Club Chodie, BP 23, 6200 Chatelineau, Belgique.

Département 99
Cherche contact sur Amiga, Pc, CDI, CDTV, CD Rom Pc, S Nes, MD, Neo Geo sur la suisse uniquement. Téléphoner entre 18 et 22h, au 348 94 50.

Vente

Département 1
Vds. A600, sous garantie + Nbrx jx et utils + joy et souris : 3000 Frs. Contacter Antony Rozier, au (16) 74 00 27 27.

Département 1
Vds. jx originaux sur Amiga. Contacter Boris, au (16) 33 28 62 61.

Département 1
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur Ext + 2 joy + souris + Nbrx jx : 3500 Frs. Contacter Boris, au (16) 33 28 62 61.

Département 2
Vds. A500 + Ext 512 Ko + souris + jx + mags + joystick : 2500 Frs à débattre. Téléphoner après 18h en semaine, au (16) 23 58 10 57.

Département 2
Vds. A500 + 2 joys + Nbrx disks et news (Zool, Pinball, Goblins 2...) : 3990 Frs. Contacter Michalak Matthieu, BP 118, 02100 St Quentin.

Département 2
Vds. news sur Amiga à bas prix. Contacter FX Cavel, 10bis rue Charles Picard, 02100 St Quentin.

Département 3
Vds. A500 + moniteur 1084S + Nbrx disks + joysticks : 2700 Frs. Contacter Herve, entre 18h30 te 21h, au (16) 70 07 50 45.

Département 10
Vds. A500 + Ext 512 Ko + joy et souris + Nbrx disks + cordon stéréo : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 25 74 60 30.

Département 11
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 2 joy + souris et tapis + Nbrx news : 2200 Frs à débattre. Contacter Arnaud Monier, 33 rue LAppasset, 11400 Castelnaudary, ou au (16) 68 23 12 85.

Département 12
Vds. news Amiga. Contacter Vidal David, 404 Chemin du coteau des cazes, 12400 St Afrique.

Département 13
Vds. A500 + Ext 1 Mo + 2 joystick et souris + Nbrx jx + prise péritel + boite de rangement : 2490 Frs. Contacter Anthony, au (16) 91 87 22 11.

Département 13
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Broucke Jimmy, 5 Ave J Moulin, 13580 La Fare les oliviers.

Département 25
Vds. A500 1 Mo + moniteur + joy + 16 logiciel + 6 bts de rangement + revues + Nbrx disks + Adv. : prix à débattre. Contacter Boinot Alexandre, la planee, 25160 Malbuisson, ou au (16) 81 80 91 97.

Département 26
Vds. lot de jx pour A500 : 500 Frs, lecteur Ext 5" : 600 Frs. Contacter Tavares Ferdiannd, 30 Rte Chateauneuf, le Vercors, 26200 Montelimard, ou au (16) 75 01 91 46.

Département 27
Vds. jx Amiga : 80 Frs pce (Kick Off, SOS Fantome...), sur GG : Olympic Gold et Sonic : 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 32 51 00 95.

Département 29
Vds. Ech. jx A500/1200, contacte sérieux, sympa et durable. Contacter Piguel Jerome, rue du Penker Kertarhur, 29120 Pont l'abbe, ou au (16) 98 87 34 22.

Département 29
Vds. A500 + Ext + mùoniteur couleur + souris et joystick + Nbrx jx (F19, EOB 2...) + Nbrx disks : 5000 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 98 40 30 47.

Département 31
Vds. A500 + Ext 1 Mo + Nbrx disks : 1490 Frs. Téléphoner au (16) 61 21 31 29.

Département 31
Vds. 10 jx de role sur A500 avec boite et notice : 1000 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 61 25 66 34 HR.

Département 35
Vds. jx Amiga à prix compétitif. Contacter Francois Courtel, 22 rue Paul Bert, 35000 Rennes, ou au (16) 99 63 40 24.

Département 41
Vds. A600, sous garantie + moniteur couleur + jx + souris : 2990 Frs. Téléphoner au (16) 54 76 91 48.

Département 44
Vds. Jx A500, hits et news (J Power, J Pond 2, Vroom, F Fight...) et utils, à bas prix. Contacter Mickael, au (16) 40 24 85 97.

Département 44
Vds. news et oldies Amiga. Contacter Fortun Regis, 14 rue de Charente, 44800 St Herblay.

Département 44
Vds? jx pour Amiga, Pc, S Nes, chercge Hard Drive, pour Amiga à petit prix, vends Zool, version 1200. Contacter Laurence Picorit, 1 place St Vincent, 44000 Nantes, ou au (16) 40 47 05 55.

Département 45
Vds. A500 + Ext + moniteur + 3 joys + Nbrx jx + péritel + mags + boite de rangement. Vds. S Aleste, F Zero, sur S Nintendo, cherche Axelay, dans le Loiret seulement. Contacter Laurent, après 18h, au (16) 38 54 55 97.

Département 46
Vds. jx à bas prix (Lotus, Flash Back, Monkey2, Lemmings, S Fighter2, Shadow3...). Contacter Dorian, au (16) 65 22 58 91.

Département 51
Vds. A500 + Ext 1 Mo + nbrx jx + lecteur externe + souris + boite de rangement : 4700 Frs. Téléphoner au (16) 26 09 56 86.

Département 54
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx disks + joystick + 2 éme lecteur : 2800 Frs. Contacter Sébastein, au (16) 83 47 60 02.

Département 54
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Dufour Christophe, 54 Bd de Scarpone, 54000 Nancy, ou au (16) 83 96 46 96.

Département 54
Vds. A500 + Ext 512 Ko + horloge + souris + 2 joys + Nbrx news + boite + docs : 2000 Frs à débattre. Téléphoner après 20h, au (16) 83 75 33 87.

Département 57
Vds. super news à bas prix. Contacter Molet alain, 29 rue Drogon, 57000 Metz.

Département 59
Vds. A500 + Ext memoire + Nbrx disks : 1500 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 20 70 51 50.

Département 59
Vds. A600 + DD 40 Mo + joystick + jx et utils + revues : 4700 Frs sous garantie. Contacter Mouloud, au (16) 20 39 45 90.

Département 59
Vds. A500 + Ext Mem + Nbrx disks : 1500 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 20 70 51 50.

Département 60
Vds. A500+, moniteur couleur + originaux + joys + Ext : 4000 Frs. Contacter Bertrand, au (16) 44 25 69 62.

Département 60
Vds. A500, 1 Mo + souris + 1 joy + Nbrx disks : 2000 Frs, ou contre Neo Geo + 1 jeu. Contacter Frederic, le week end, au (16) 62 45 42 85.

Département 60
Vds. A500+, jx originaux : 2500 Frs. Téléphoner le matin, au (16) 44 54 10 14.

Département 62
Vds. A500 + Ext + moniteur couleur + lecteur Ext + Action Replay 2 + joy + Nbrx disks : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 21 29 12 53.

Département 62
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 2 manettes + Nbrx jx : 1900 Frs. Téléphoner au (16) 21 27 29 10.

Département 62
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 2 éme lecteur + Nbrx disks + moniteur 1084 + souris + imprimante couleur + boites de rangement + revues, valeur : 10000 Frs, vendu : 4000 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 21 37 01 29.

Département 62
Vds. extension mémoire 1/6 Mo pour A500 : 650 Frs, Rom Commodore version 2.04, neuve idéal pour Multisky Start : 120 Frs. Téléphoner au (16) 21 83 42 40.

Département 62
Vds. A500 + Ext + 2 éme lecteur + echantillonneur + Nbrx disks (utils et jx) : 3000 Frs. Contacter Jaime, au (16) 21 36 27 39.

Département 67
Vds. A500 + Ext 2 Mo + MK 3 + lecteur externe + joystick + cables + jx : 2200 Frs, Ext memoire externe 2 Mo : 800 Frs, Nbrx jx : 1000 Frs. Contacter Joel, après 17h, au (16) 88 64 07 27.

Département 67
Vds. A500 + Ext 1Mo + moniteur couleur + 2 joystick + souris + Nbrx jx + meuble : 4500 Frs. Contacter Eddy, après 18h, au (16) 88 34 00 73.

Département 67
Vds. jx divers sur A500 à bas prix, liste sur demande. Contacter Bertrand Denis, 28 Bd Dostoiensky, 67200 Strasbourg.

Département 69
Vds. jx sur A500, ou échange. Contacter MArkarian Serge, 4 rue H Rolland, 69100 Villeurbanne, ou au (16) 72 44 06 02.

Département 69
Vds. extension 512 Ko avec horloge pour A500 : 200 Frs. Contacter Didier, au (16) 78 49 53 03.

Département 72
Vds. jx Amiga et Pc. Contacter Piron Frederic, 198 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 75
Vds. A500 + moniteur 1084 + Ext 1 Mo + lecteur externe + Nbrx disks et utils + 3 joys + 30 originaux + souris + boites de rangement : 4000 Frs. Contacter Christophe, au (1) 43 70 57 57.

Département 75
Vds. A500 + Ext 1 Mo + moniteur couleur A1084 + tuner Tv + joystick + souris + Nbrx disks : 4000 Frs. Téléphoner au (1) 44 52 94 18.

Département 75
Vds. Amia 1 Mo + lecteur Ext + souris + joystick + jx originaux + Nbrx jx + boites de rangement : 2500 Frs. Téléphoner le soir, au (1) 42 05 94 95.

Département 75
Vds. Nbrx jx sur Amiga à bas prix. Contacter David, 59 rue Olivier Metra, 75020 Paris, ou au (1) 46 36 40 66.

Département 75
Vds. A500+, 1 Mo + 2 joys + Nbrx disks et jx + souris , garantie FNAC : 3500 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 42 45 70 97.

Département 75
Vds. Fire and Ice sur Amiga : 190 Frs. Contacter Gregoire, après 18h, au (1) 45 35 02 64.

Département 75
Vds. A500 + Ext + 2éme lecteur + imprimante + souris + 1 joy + interrupteur joy/souris + Nbrx disks + Amos : 3300 Frs. Contacter Michel, au (1) 42 58 30 71.

Département 75
Vds. jx à bas prix sur A500. Contacter Fabrice Garin, 12 bis rue Caillaux, 75013 Paris, ou au (1) 44 24 07 43.

Département 75
Vds. A500+, moniteur couleur + imprimante couleur + Kindwords 2 + Lecteur Ext + adaptateur + Nbrx jx : 5500 Frs à débattre. Contacter Vincent, au (1) 43 45 59 66.

Département 75
Vds. A500, 1 Mo + souris + joystick + jx originaux : 1500 Frs, Neo Geo + jx : 2990 Frs. Contacter Cyril, au (1) 47 26 28 77.

Département 76
Vds. Black Crypt, Indy 3, Ghostbuster 2, Robocop : 300 Frs. Téléphoner au (16) 35 78 50 72.

Département 77
Vds. A500 + Ext + moniteur couleur + 4 joys + Nbrx jx : 3000 Frs, jx sur Atari : Ishar : 130 Frs, Targhan : 80 Frs, Maya : 80 Frs. Contacter Philippe, après 18h, au (1) 60 06 06 34.

Département 77
Vds. A500 + moniteur couleur + Ext 1 Mo + 3 joys + souris + Nbrx jx et utils + 6 boites de rangement : 3500 Frs. Contacter Mathieu, au (16) 60 23 94 28.

Département 77
Vds. cables pour brancher un Amiga ou console sur un écran Amstrad Cpc : 100 Frs. Contacter Miraucourt Nicolas, 34 rue du donjon, 77310 Boisse Learoi, ou au (16) 60 65 93 57.

Département 77
Vds. jx et utils Amiga à prix sympa. Contacter Emmanuel Prein, au (16) 60 20 95 69.

Département 77
Vds. A2000 + 1084S + 2 drives + joystick + souris : 5000 Frs sur Paris et sa région. Contacter Florent,le week end seulement, au (1) 64 80 41 78.

Département 78
Vds. A500 + Ext + lecteur externe + Nbrx jx + 2 souris : 2500 Frs, jx GG : 150 Frs, et S Nes : 250 Frs pce. Contacter Christophe, au (1) 34 74 61 02.

Département 78
Vds. A600, sous garantie, souris, 1 Mo, joystick, Nbrx logiciels et originaux : 2000 Frs, télé + péritel : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 34 62 50 35.

Département 79
Vds. A500+ garantie 1 an + manette + disks + souris : 1900 Frs. Contacter Guillaume, après 19h, au (16) 41 54 62 32.

Département 82
Vds. jx sur Amiga à trés bas prix. Contacter Pierre Boudrie, rue du maquis, 82350 Albias.

Département 82
Musiciens, cherche groupe demos. Vds. imprimante Commodore MPS 1500C couleur Amstrad LQ 3500. Téléphoner au (16) 63 66 30 83.

Département 83
Vds. A500+, moniteur, jx, joystick, sous garantie : 2500 Frs. Contacter Claude, au (16) 94 27 44 76.

Département 87
Vds. A500+ (1.3/2.0) : 2500 Frs, Disque dur GVP 52 Mo : 2700 Frs, MK III : 390 Frs, Sampler GVP DSS : 450 Frs, matos neuf et sous garantie. Contacter Thierry, au (16) 55 68 92 62.

Département 90
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx jx + docs, valeur : 5600 Frs, vendu : 2800 Frs. Contacter Deporte Guy, après 20h, au (16) 84 26 45 64.

Département 91
Vds. jx sur Amiga. Contacter VAsseur Yann/Prophecy, 6 villa charles Gambon, 91000 Evry.

Département 91
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 1084S + MK 2 + Nbrx disks + livres + boite de rangement + souris : 2500 Frs. Contacter Mathias Jacquemoire, au (1) 60 14 01 87.

Département 91
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur Ext + moniteur 1084S + Nbrx disks : 3600 Frs. Contacter Ludovic, au (1) 69 09 86 24.

Département 91
Vds. A500 + Ext + jx, sous garantie : 1500 Frs. Ach. Parodius sur S Nintendo. Contacter Fabrice, au (1) 64 56 12 10.

Département 91
Vds. A2000 + joy + souris + Nbrx jx et utils : 3000 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 60 78 43 90.

Département 91
Vds. A500 + moniteur + 2 joys + Nbrx jx, demos et utils + 2 boites de rangement + Ext + souris et tapis + Nbrx revues + cable ampli : prix à débattre. Téléphoner au (1) 60 84 48 93.

Département 92
Vds. Flash Back : 150 Frs et S Fighter 2 : 250 Frs. Contacter Enoch au (1) 47 82 08 24.

Département 92
Vds. jx A500 à bas prix. Contacter Monreal Eric, 20 Ave E Vaillant, 92150 Suresnes.

Département 92
Vds. DD 45 Mo + 8 Mo Ram : 4300 Frs, Adspeed 16 Mhz : 950 Frs, portacbble 286 : 3300 Frs, pour A1200 : DD 85 Mo : 2600. Téléphoner au (1) 46 97 17 47.

Département 93
Vds. jx sur Amiga à petit prix. Contacter Nurdin Pierre, 1 place du commerce, 93330 Neuilly S/Marne, ou au (1) 43 00 76 27.

Département 93
Vds. A500 + Ext 512 Ko + manette Top Star + souris + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Eddy, au (1) 43 08 83 61.

Département 93
Vds. sur Amiga, jx à trés bas prix. Contacter David, a partir de 19h30, au (1) 43 83 61 95.

Département 93
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur Ext + Nbrx jx + souris et tapis : 2500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 43 88 11 84.

Département 93
Vds. A2000B + Action Replay MK3, pour 2600 Frs, ou le tout avec écran 1084 Commodore : 4000 Frs. Téléphoner au (1) 69 04 16 15.

Département 93
Vds. news et oldies, sur A500. Contacter Crestani Franco, 20 Bd MAlsherbe, 59600 Maubeuge.

Département 93
Vds. A500 + Ext 1 Mo + lecteur externe + 2 joys + jx + disks + 1 boite de rangement : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 45 28 58 52.

Département 93
Vds. A500 + souris + 1 joystick + disks + manuels : 1800 Frs. Contacter Sébastien, entre 18 et 20h30, au (1) 48 30 80 10.

Département 93
Vds. jx sur Amiga et Pc. Contacter Caeyman JN, 21 rue Mont d'est, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 93
Vds. A500 + Ext + moniteur 1083S+ 3 joystick + Nbrs jx + boite + utils + livres : 5000 Frs. Contacter Fabien, après 20h, au (1) 48 51 69 17.

Département 93
Vds. A500 + Ext + 2 manettes + Nbrx accessoires + Nbrx jx + 2 éme lecteur + Scanner : 3500 Frs, GG et GB à vendre. Contacter Stéphane, après 18h, au (1) 48 21 00 69.

Département 93
Vds. jx sur A500 à bas prix. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 novembre, 93330 Neuilly S/Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. sur Amiga jx et utils. Contacter Turlan Christophe, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny, ou après 20h, au (1) 43 88 60 59.

Département 93
Vds. A500+, sous garantie + 2 pad Sega + jx et revues, valeur : 4300 Frs, vendu : 2000 Frs. Contacter Eric, après 18h, au (1) 43 88 09 08.

Département 93
Vds. jx Amiga à bon prix. Contacter Bajolais Fabrice, 25 Ave des chevreufeeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 94
Vds. A500 + souris + Ext + joy + péritel + Nbrx disks : 2000 Frs. Contacter Morad, au (1) 47 26 21 69.

Département 94
Vds. jx sur Amiga (originaux) : 100 Frs pce. Contacter Eric Desvergne, 31 rue de la paix, 94200 Ivry S/Seine, ou au (1) 46 58 58 39.

Département 94
Vds. A500 + Ext + moniteur + Nbrx news et utils + souris + livres : 4500 Frs. Contacter Thomas, au (1) 45 90 05 55.

Département 94
Vds. Ech. news sur Amiga, débutants acceptés. Contacter Jedroski Christophe, 220 Ave Albert Camus, 94120 Fontenay S/Bois.

Département 95
Vds. A500 + Ext + Nbrx jx (Zoll, Hook,...) + boite de rangement + utils + démos + mags + 2 joys : 3500 Frs, valeurs : 8000 Frs. Téléphoner au (16) 30 30 97 52.

Département 95
Vds. A500 + Ext 1 Mo + joy + originaux + revues + disks + boite de rangement + souris et tapis. Contacter Yann, après 19h, au (16) 30 30 28 80.

Département 95
Vds. jx sur A500 à 50 Frs : Another World, M Pocket, Goblins, Cadaver, Croisiére pour un cadavre. Téléphoner au (1) 39 97 17 18.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 ko + moniteur 1084 + lecteur externe + souris et joystick + Nbrx jx : 4500 Frs, Mac Plus, DD 46 Mo et softs : 4000 Frs. Contacter Aurélien, au (1) 39 90 58 72.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + souris + 2 manettes + jx, valeur 4500 Frs, vendu : 2000 Frs. Contacter J Francois, au (1) 39 84 31 05.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur 1083S + souris + hoiusses + 29 jx originaux , valeur 10000 Frs, vendu : 5500 Frs. Contacter Alain, après 18h, au (1) 39 59 85 05.

Département 95
Vds. A500 + Ext + lecteur externe + Nbrx jx + 2 joy + Action Replay MKIII + 2 souris : 3500 Frs. Contacter Yves Marie, entre 20 et 21h, au (1) 34 14 41 21.

Département 95
Vds. news sur Amiga à prix interessant. Contacter Laurent, au (1) 39 95 47 63.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

36

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)
RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT
STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES
❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

Département 95
Vds. news à prix interessant. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 95
Vds. A2000 + moniteur 1083S + souris + joystick + jx : 4500 Frs. Contacter Sébastien, entre 18 et 20h, au (1) 39 85 29 87.

Atari

Achat

Département 38
Ach. 520 ST : 800 Frs, ou 1040 ST : 1200 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 76 65 39 92.

Contact

Département 31
Vds. originaux ST : 100 Frs : Disc, F29, Pipemania, Compil Accolade... Contacter Nazabal Francois, 32 chemin de pins, 31600 Saubens.

Département 51
Ech. jx sur ST (Street Fighter 2, Transartica, Sensible...). Contacter Eric Konstanty, Blesme, 51340 Pargny, ou au (16) 26 73 78 12.

Département 57
STF et STE cherche contacts pour jx, utils et éducatifs. Contacter Michel Brucker, 27 rue du Paradis, 57185 Clouange, ou au (16) 87 67 24 87.

Département 57
Cherche contacts sur ST. Contacter J Philippe Schwartz, 8 rue des Tirailleurs, 57200 Sarreguemines.

Département 62
Ech. Nbrx news sur STE, contact sérieux pour échange. Contacter Tanchon David, 17 rue Simoneau, 62200 Boulogne S/Mer, ou après 19h, au (16) 21 33 67 77.

Département 63
Cherche moniteur haute résolution pour ST, et contacts sérieux pour échange. Contacter Frederic Kowalski, rue de Bizaleix, Chemin de Peyrolle, 63500 Issoire.

Département 69
Ech. Ach. Vds. jx ou utils sur STE, sur régiuon 38,42,69 uniquement. Contacter Lyonnel, au (16) 78 74 53 44.

Département 92
Ech. ou Vds. Nbrx jx sur ST (Baby, Epic, F19, Indy 3...), recherche jx Pc et GB. Contacter Marko, au (1) 46 24 65 41.

Vente

Département 6
Vds. 1040 STE + SC 1224 + Nbrx jx + Nbrx utils + 2 joysticks + Freeboot + revues : 3500 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 93 24 14 96.

Département 13
Vds. jx sur ST. Contacter Francois, au (16) 91 85 27 73.

Département 24
Vds. Nbrx originaux sur ST de 50 à 175 Frs, port compris et complets. Contacter Deschamps Michel, 39 rue courbet, 24000 Perpigueux.

Département 38
Vds. 520 STE 1 Mo + souris + 2 manettes + Nbrx jx (Hook, Fire & Ice) + boite de rangement : 2000 Frs. Contacter Eyraud Denis, au (16) 74 92 35 50.

Département 59
Vds. lot de jx 11 originaux : DT, Epic, A World, Kick Off, Speed Ball2, Power Monger... 1000 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 20 27 30 70.

Département 60
Vds. lecteur externe 3", 720 Ko avec harcopieur : 500 Frs. Contacter Pierre, au (16) 44 82 56 42.

Département 60
Vds. 520 STE 2 Mo + moniteur couleur et mono, DD 40 Mo + imprimante + Nbrx jx et utils. Téélphoner au (16) 44 14 16 01.

Département 60
Vds. pour 520/1040 STE, jx, utils, éducatif, à bas prix. Contacter Schnedider Pierre, 26 Rte de Rouen, 60360 Viefvilliers.

Département 60
Vds. 520 STE, 1 Mo + lecteur Ext + Sampler + Ripper + souris + jx originaux + livres + boites + disks vierges : 2000 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 44 47 65 73.

Département 69
Vds. 520 STE + 20 jx + manette + souris : 1500 Frs. Contacter Roussel Denis, au (16) 78 42 31 66.

Département 69
Vds. 520 STE + jx et utils + joy + souris et tapis + boite : 1500 Frs, échange jx Atari. Contacter Sébastien Lozier BMO, 27 cours Suchet, 69002 Lyon.

Département 70
Vds. 520 STF + joystick + souris + Nbrx jx : 2000 Frs. Contacter Fabien, au (16) 84 49 22 85.

Département 72
Vds. 520 STF et fils de racordement : 2000 Frs. Contacter Anthony, au (16) 43 97 97 53.

Département 75
Vds. 1040 STE + moniteur couleur SC1435 + souris + joystick + Nbrx jx + GFA 3.3 + Dali 4 et autres logiciels : 4000 Frs, valeur 8000 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 45 51 55 53.

Département 75
Vds. 520 STF + moniteur couleur + Nbrx jx et utils + joystick + mags : 3000 Frs. Contacter Binisti Olivier, 8 Ave de Choisy, 75013 Paris, ou au (1) 45 83 95 54.

Département 75
Vds. 520 STE + 2 joy + moniteur Philips 8832 + souris + Nbrx jx : 1500 Frs à débattre. Contacter Pierre Coullomb, au (1) 43 70 03 96.

Département 75
Vds. 520 STF , 1 Mo + Drive DF + Free Boot + souris + Nbrx jx : 3500 Frs. Contacter Laurent, après 17h, au (1) 43 57 91 49.

Département 75
Vds. 520 STE, 1 MO + Nbrx disks + 2 jopysticks + souris + tapis + livres de prog. + revues : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 42 28 98 17.

Département 75
Vds. Mega ST1 + moniteur couleur + imprimante couleur : 5900 Frs + Kick's 91 + Klx : 2500 Frs. Contacter Rodolphe, après 18h, au (1) 45 01 82 18.

Département 75
Vds. 520 STE + MO : 3500 Frs + imprimante Pana : 700 Frs + souris + joy + copieurs + Log : 450 Frs + jx : 1500 Frs, valeur total : 11000 Frs + jx Nintendo + pistolet : 1500 Frs. Contacter Alex, au (1) 46 47 47 48.

Département 75
Vds. lecteur ST Ext, entre 300 et 400 frs. Téléphoner au (1) 44 62 72 65.

Département 75
Vds. Lecteur Ext ST, bon etat, entre 300 et 400 Frs, et Turtles in the Time, sur S Nintendo. Téléphoner au (1) 44 62 72 65.

Département 77
Vds. 1040 STE + joy + souris + ST Bag + Nbrx jx : 2500 Frs à débattre. Contacter Couval Denis, le soir, au (16) 60 04 44 11.

Département 77
Vds. 520 STE + joy + jx et utils + docs + housse : 2000 Frs. Contacter Sébastien, après 19h, au (1) 60 28 31 42.

Département 77
Vds. 1040 STF + moniteur couleur et mono + imprimante Star NL10 + joystick + souris + Nbrx prog. + docs : 5000 Frs. Contacter Philippe, après 18h, au (16) 67 62 12 59.

Département 78
Vds. 520 STE sous garantie + jx (A World...) + docs + souris : 2000 Frs. Contacter William, au (1) 34 86 95 19.

Département 82
Vds. news sur Atari Amiga. Contacter Rosell David, Rte de Paris, 82350 Albias.

Département 82
Vds. jx ST, Nbrx news, à petit prix. Contacter J Pierre Marnieres, 27 cours Didier Rey, 82300 Caussade.

Département 91
Vds. 1040 STE + souris + utils + Nbrx jx (Another World, Lotus Turbo 1 et 2, Vroom...) : 2200 Frs. Contacter Morgan, après 18h, ua (1) 60 85 06 12.

Département 91
Vds. nbrx jx sur 520, ou 1040 ST (Transartica, F15, Maupiti...). Téléphoner au (1) 60 75 48 92.

Département 92
Vds. news sur ST à bas prix, ou contre softs PC, A500 + lecteur 5" + Nbrx jx : 2700 Frs. Conatcter L Boumeddane, 9 Ave de la redoute, 92600 Asnieres.

Département 92
Vds. 520 STE + écran couleur SC1435 + 18 jx + tapis et souris + joy. Contacter Nicolas, avant 18h, au (1) 47 52 04 79.

Département 93
Vds. 520 STE + 1 Ram, moniteur couleur SC1435S + 1 joy + 1 souris + jx, valeur : 9000 Frs, vendu : 5000 Frs. Contacter J Claude Da Silva, au (1) 48 36 22 06.

Département 93
Vds. 520 STF + moniteur couleur + souris + docs : 1500 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Département 93
Vds. 520 STE + moniteur + imprimante 24 aiguilles Nec P2 + protection materiel + Nbrx jx + Free Boot + boite + option : 3900 Frs. Contacter Alex, après 18h, au (1) 40 12 02 64.

Département 93
Vds. 1040 STE + moniteur couleur + souris + 2 joys + boite de rangement + Nbrx jx : 4000 Frs. Contacter Jean Pierre, au (1) 48 70 08 07.

Département 93
Vds. Atari STF 1 Mo + moniteur SC1425 + jx : 2900 Frs. Contacter Mauricio, au (1) 48 66 74 85.

Département 94
Vds. 1040 STE + Tv couleur + imprimante MT 81 + lecteur externe + hard copieur + Nbrx logiciels + notices + bte de rangement + joystick : 8000 Frs à débattre. Contacter Fabrice, au (1) 46 71 19 26.

Département 94
Vds. 520 STE + moniteur couleur + souris + boite de rangement + Nbrx jx : 2000 Frs. Contacter Jonathan, au (1) 48 72 60 54.

Département 94
Vds. 520 STE + moniteur couleur + jx + souris + docs + petit bureau : 2500 Frs. Contacter Bruno, au (1) 46 78 40 27.

Département 95
Vds. 520 STE + moniteur couleur Océanic + joys + souris et tapis + cables divers + Nbrx news + docs : 2900 Frs. Contacter Cyril, au (16) 30 34 38 95.

Département 95
Vds. jx originaux ST : Battle of Britian, Zenon 2, Sim City, Power Monger, Gods, M of the Mummy, Great Courts, Test Drive : 1000 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 45 88 84 07.

Autres

Contact

Département 31
Mac échange logiciels originaux, jx, utils. Contacter Olivier Vuillemin, 28 rue du Pic du Lanoux, 31500 Toulouse.

Département 67
Ech. Cyber Lip sur Neo Geo, contre Trash Rally, achéte boite de jx Neo Geo. Cherche contac sur A1200. Contacter J Marc Talenton, 40 rue Pierre Molkenbronn, 67380 Lingolsheim, ou au (16) 88 78 63 81.

Département 78
Cherche interface Nogema, ainsi que le Vortex 2000 pour Cpc, rassemble vieux joysticks démodés. Contacter Bigfleau, sur 3615 Joystick.

Vente

Département 1
Vds. jx Neo Geo et jx SFC. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

Département 29
Vds. lots de CBM64 en disquette à bas prix, Nbrx jx, et recherche Gunship 2000 pour A500. Contacter Dutron Marcel, 49 rue Pic de la mirandole, 29000 Quimper.

Département 37
Vds. Neo Geo + 2 manettes : 1790 Frs, et aussi : B Fight, Raguy, Baseball 2020 : 500 Frs. Contacter Romain, au (1) 47 53 72 52.

Département 51
Vds. Lecteur Externe disk 800 K Mac et/ou 2 barettes de 1 Mo de mémoire vive. Recherche contacts Mac, St. Contacter Lobster, sur 3615 Joystick, ou demander Brice, après 18h, au (16) 26 52 88 06.

Département 59
Vds. Nbrx logiciels originaux pour Thomson MO5 en cassette. Contacter Etienne Michel, 252 rue de la liberte, 59600 Maubeuge.

Département 68
Vds. imprimante Star LC 10 2 ans + cable. Contacter Arnaud See, 31 Ave de Colmar, 68200 Mulhouse, ou au (16) 89 42 92 00.

Département 75
Vds. Lynx + jx (Rygar, Califoria, Blue Lightning...) + alimentation : 599 Frs. Contacter Fred, a partir de 8h, au (1) 48 78 02 67.

Département 75
Vds. Apple 2C + moniteur mono + lecteur externe + imprimante Image Writer + logiciel Basic : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 43 73 28 76.

Département 75
Vds. Neo Geo + 4 jx (Robo Army, Ninja Combat, 2020 s Bassebal, Blue's Journey) : 4000 Frs. Contacter Adrien, au (1) 45 42 19 46.

Département 77
Vds. Lynx + 5 jx + adaptateur secteur : 1100 Frs. Contacter Frédéric, au (16) 60 60 02 15.

Département 78
Vds. ou Ech. Neo Geo + jx, Nec GT + 9 jx : 2300 Frs, GB + 7 jx : 900 Frs, S Nintendo + SF 2, Probotector : 1500 Frs, A500 + A501 + Nbrx disks : 2300 Frs, 1040 ST + Nbrx disks : 1800 Frs. Contacter Rudi Jossiome, au (16) 30 62 81 78.

Département 92
Vds. jx toutes consoles, granchoix, nouvautés à bas prix. Contacter Sam Nanterre, au (1) 47 29 14 11.

Département 93
Vds. Neo Geo + 4 jx : 4000 Frs, garantie 6 mois, jx (Art of Fighting, Ridging...). Contacter Stephane, au (1) 49 36 00 42.

Département 93
Vds. imprimante FX850 + bac feuilles : 2500 Frs + carte mére 386 SX 16 : 1200 Frs, carte VGA 256 Ko : 200 Frs. Contacter Lionel, après 19h, au (1) 48 35 05 57.

Département 99
Vds. Ech. Ach. jx Neo Geo. Contacter Denis Lefevre, 67 rue du Louat, 6240 Farciennes, Belgique.

Cpc

Département 13
Vds. Cpc 464 couleur + Nbrx jx + Tuner Tv + radio réveil : 2500 Frs. Contacter Patrice Boitano, Lot les viguieres, 13013 Marseille.

Département 21
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx : 2500 Frs. Contacter Christophe, au (16) 80 74 07 43.

Département 59
Vds. pour Cpc 6128, lecteur 3" : 600 Frs. Contacter Martinage Ludovic, 11 rue V Derode, 59800 Lille, ou au (16) 20 58 04 23.

Département 68
Vds. Cpc 6128 couleur pour piece + nbrx jx + doubleur joystick + revues Amstrad : 1000 Frs. Contacter Mickael, après 17h, au (16) 89 60 15 03.

Département 69
Vds. 6128 + jx + moniteur couleur, valeur : 2500 Frs, vendu : 1200 Frs, ou contre jx S Nintendo. Contacter Julien, après 18h, au (16) 78 50 60 68.

Département 77
Vds. Cpc 6128+, écran couleur : 1300 Frs. Contacter Laurent Regner, après 20h, au (16) 60 04 55 27.

Département 77
Vds. Cpc 6128, moniteur couleur + 2 joysticks + jx et utils + kit de téléchar-

gement. Contacter Thierry, au (16) 60 08 45 08.

Département 77
Vds. Ext Dktronick 64 Ko, pour transformer un 464 en 6128 : 250 Frs, Amos Basic francais Amiga : 150 Frs. Contacter Thierry, au (16) 60 67 13 72.

Département 77
Vds. Amstrad Cpc 6128 + Nbrx jx + disk anglais 6é et 5é : 2000 Frs, jx MD de 150 à 175 Frs. Contacter Cedric, au (16) 60 04 40 70.

Département 78
Vds. Cpc 6128 +, couleur + 2 cartouches GX4000 + 1 joy :3500 Frs, 50 jx : 1500 Frs. Contacter Cyril, après 17h. au (16) 30 62 01 06.

Département 91
Vds. Jx et compils entre 40 et 80 Frs. Téléphoner au (16) 60 11 30 09.

Nec

Département 37
Vds. CGX + 1 jeu : 490 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 47 53 77 79 HR.

Département 44
Vds. jx Nec (Pc Kid2, SS Soldier, FM Tennis, G&G) : 200 Frs pce, recherche disc vierge 3" HD à bas prix. Téléphoner au (16) 40 84 20 20.

Département 77
Vds. sur Nec : F Soccer, R Type2 et Nbrx jx au pkus offrant. Vds. Pc Engine : 450 Frs, jx sur Pc : Indy 4 : 250, Monkey 2 : 200 Frs, B Jo : 150 Frs. Contacter Fabien, après 18h, au (1) 60 05 37 19.

Département 91
Vds. Nex + 3 jx : 600 Frs. Ach. Vds et Ech. jx SFC, S Nes, et S Nintendo. Contacter David, au (1) 69 30 84 23.

Département 93
Vds. CGX + FM Tennis, Power Eleven, Dead Moon : 700 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Département 94
Vds. Nec Turbo Express portable + 3 jx + adaptateur secteur+ housse : 1500 Frs, et vends jx sur Nec. Contacter Sylvain Fabre, au (1) 48 72 94 62.

Département 94
Vds. sur Nec : Adv. Island, S Star Soldier et Pc Kid 2. Contacter Michael, au (1) 48 08 16 41.

Département 95
Vds. Nec + Pro 1 Arcade + Shinobi, Adv Island, Power drive : 800 Frs, et échange jx GB et amiga. Contacter Dave, au (1) 34 69 56 43.

Neo-Geo Lynx

Département 35
Vds. Lynx + 4 jx : 1000 Frs à débattre, ou contre Amiga, Pc, Atari. Contacter Mickael, au (16) 99 06 66 41.

Nintendo

Contact

Département 3
Ech. sur S Nintendo : Mickey/Magical Quest US neuf, contre S Star War, tout compatible AD 29, ou autre hit. Contacter Sébastien, au (16) 70 31 80 98.

Vente

Département 38
Vds. Ach. jx sur S Nes, possède MArio Kart, Battle Blaze... entre 180 et 320 Frs et W5 sur MD. Contacter Cong Minh, 122 rue Beyle Stendhal, 38340 Voreppe, ou au (16) 76 50 06 63.

Département 44
Ech. S Nes Fra + 2 manettes + 6 jx + boite de rangement contre Pc 386DX33, DD 40 Mo, moniteur VGA, carte son + souris + jx. Contacter Kevin, au (16) 40 91 11 15.

Département 62
Vds. SFC + Joe Mac, Wings 2, Rushing, Hook, Ghouls + AD29 : 2000 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 21 75 53 89.

Département 68
Vds. Nes + 4 jx (Mario 3, Top Gun, D Tales, Cobra Triangle) : 700 Frs, ou le jx : 150 Frs. Téléphoner au (16) 21 64 32 91.

Département 75
Vds. jx Nes (Batman, Robocop, Catch.) : 150 Frs pce. Contacter Florian, au (1) 47 66 71 09.

Département 75
Vds. pour GB : compilations de 68 jx : 1360 Frs, 55 jx : 1100 Frs, 12 jx : 600 Frs. Contacter Didier, au (1) 46 65 44 17.

Département 75
Vds. SFC + 3 jx + adaptateur : 1800 Frs, Nbrx jx de 300 à 500 Frs, GG + adaptateur + 12 jx : 2500 Frs. Contacter Jean Luc, le week end seulement, au (1) 45 39 36 55.

Département 75
Vds. GB + tetris, cable Link, Alleway, F1 Race + adaptateur 4 joueurs + Simpsons, Rescue of Princess : 600 Frs. Contacter Mr Crebassa, 17 rue A Bayet, 75013 Paris, ou au (1) 45 81 31 01.

Département 75
Vds. S Nintendo, neuve, sous emballage + 8 jx + 2 manettes + adaptatuer, valeur 1500 Frs, vendu : 1000 Frs. Teélphoner au (1) 43 48 21 82.

Département 75
Vds. Nbrx jx SFC et Nec CGX, SGX, CD et Super CD. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75
Vds. 2 hits sur SFC avec boites et notices : Zelda 3 : 280 Frs et Soulblader : 200 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 42 54 08 94.

Département 75
Vds. GB + 7 jx : 800 Frs, Nes + 6 jx : 600 Frs, Cpc 6128 + jx : 800 Frs. Contacter Anthony, au (1) 47 53 82 44.

Département 75
Vds. jx S Nintendo : FT Zero : 300 Frs, S KIck Off : 350 Frs, Zelda 3 : 300 Frs, A Family US : 300 Frs, NCAA BAsketball US : 300 Frs et livre S MArio : 50 Frs. Contacter Sam, au (1) 45 82 02 90.

Département 75
Vds. Nbrx jx S Nintendo : NCA Basket : 300 Frs, Kick Off : 350 Frs, Road Runner : 300 Frs, Famazing Tennis : 300 Frs, S Mario Kart : 300 Frs. Contacter Sam, au (1) 45 82 02 90.

Département 77
Vds. SFC + 5 jx : 2000 Frs, Neo Geo + 1 jeu : 1800 Frs, DMP 2160 : 500 Frs, G&G sur SGX : 200 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 64 02 72 36.

Département 77
Vds. S Nintendo + SF2 + garantie 1 an : 1200 Frs et échange jx sur A500. Contacter Miguel, au (1) 64 41 84 33.

Département 78
Vds. jx SFC : S Tennis, F Zero... de 250 à 300 Frs, ou échange. Contacter Sylvain, le week end, au (1) 39 18 11 78.

Département 78
Vds. SFC + adaptateur universel + Nintendo Scope + S Fighter 2 et Zelda 3 US : 1700 Frs. Contacter Brice, au (1) 39 58 32 89.

Département 78
Vds. GB + Tetris, Castelvania, Cosmatank, Duck Tales + écouteurs + Game Light + loupe : 790 Frs. Contacter david, après 18h, au (1) 30 51 35 01.

Département 78
Vds. Turtles in the Time 4 sur S Nes : 370 Frs, ou contre new. Contacter Olivier, au (1) 39 16 16 62.

Département 78
Vds. S Nintendo complete + Zelda 3 : 1200 Frs. Téléphoner au (1) 30 43 06 99.

Département 92
Vds. S Nintendo + adaptateur US/Jap + Joe and Mac, Turtles, G Fighter, D Dragon : 2600 Frs. Contacter Reynald sur Paris et sa région, au (1) 47 91 43 62.

Département 92
Vds. S Nintendo + 10 jx + Super Scopr + adaptateur universel + 2 manettes : 4000 Frs. Contacter Yvan, uniquement sur Paris, au (1) 42 42 84 04.

Département 93
Vds. GB + 12 jx + accessoires (valeur 3000 Frs) : 1700 Frs à débattre. Contacter Yan, après 18h, au (1) 48 54 94 47.

Département 93
Vds. jx sur SFC entre 200 et 300 Frs, sur Paris uniquement. Contacter Gerald, au (1) 48 40 75 52.

Département 93
Vds. GB + 6 jx (T2, Mario...) : 750 Frs. Contacter Christophe, après 19h, au (1) 48 68 06 74.

Département 93
Vds. Nes + robot, pistolet + 2 Nes Advantage : 790 Frs, et jx (D Dragon, Megaman 2) : 790 Frs, ou le tou : 1490 Frs. Téléphoner au (1) 45 92 84 71.

Département 93
Vds. Nes + 2 manettes + robot + zapper + joy + 4 jx : 850 Frs, 26 jx sur Nes entre 170 et 200 Frs, et vends GG. Contacter Nicole, avant 18h, au (1) 44 43 90 19.

Département 94
Vds. S Nintendo + S Soccer : 1000 Frs. Contacter Lardit Johan, 66 Ave de la sabliere, 94450 Limeil Brevannes, ou au (1) 45 99 25 41.

Département 94
Vds. GB + Light Boy + piles rechargeable + banane + 7 jx (Blobette, Contra, Tetris...). Contacter Bernard, au (1) 43 74 19 23.

Département 94
Vds. 9 jx GB (Popeye 2, Ultra Man, A Familly...) :900 Frs. Contacter Long, au (1) 43 82 11 78.

Département 95
Vds. sur SFC : Soulblader : 290 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 39 64 02 65.

Département 95
Vds. S Nintendo sous garantie + 3 jx + adaptateur US et Jap : 1700 Frs. Contacter Xavier, au (1) 39 91 20 83.

Département 95
Vds. NIntendo + 2 manettes + 3 jx (TMHT, Techno World, Punch Out) : 600 Frs à débattre. Contacter Eric, après 17h, au (1) 34 10 14 54.

Département 95
Cds. Ech. jx SFC/S Nes/Nes/MD/Nec à bas prix. Contacter Sylavin, de 17 à 21h, au (16) 34 50 75 06.

Pc

Achat

Département 38
Ach. carte son Pc et Compatible : 400 Frs. Contacter Rey Stephane, 4 rue farconnet, 38000 Grenoble.

Département 78
Ach. news et oldies sur Pc à bas prix et vends Sherlock Holmes : 300 Frs. Contacter Sylvain Camacho, 29 quai Boissy d'anglas, 78380 Bougival.

Département 95
Ach. Cadaver 180 Frs, vends EOB2, Wizardy 7, VW, Aces... de 200 à 250 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 39 60 68 02.

Contact

Département 11
Pc Amiga, cherche contact pour échange de news, débutant bien venu. Contacter Foulon Stephane, 11 rue Pierre Lavergne, 11100 Nabonne, ou le week end seulement, au (16) 68 65 05 46.

Département 18
Cherche contacts sur Pc, Amiga, S Nintendo, MD. Contacter Aubin J Michel, 5 rue Voltaire, 13140 Miramas, ou au (16) 90 58 07 32.

Département 26
Ech. jx, utils sur Pc 386 ou supérieur. Contacter Ayme Nicolas, 29 rue des Alpes, 26000 Valence, ou au (16) 75 55 33 39.

Département 44
Cherche contacts sérieux sur Pc 3". Contacter Sébastien Boul, 4 Allée de l Hermitage, 44700 Orvault.

Département 53
Pc cherche contacts, pour échange de jx + docs, et cherche éducatifs. Contacter Letellier Ghislain, 1 rue st Antoine, 53100 MAyenne, ou au (16) 43 04 83 35.

Département 57
Cherche contacts sur Pc pour échange jx, utils. Contacter Frederic Durand, 5 rue Houchard, 57200 Sarreguemines.

Département 59
Cherche contact sur Pc dans le Nord. Contacter Herve Charles, 237 bis rue du Gal De Gaulle, 59370 Mons/Bareul.

Département 66
Association de développeurs ludique, rejoignez des passionnes, ouvert a tous vos projets. Twinface, 5 rue de taillet, 66100 Perpignan, ou au (16) 68 50 29 91, ou Fax : 68 66 92 58.

Département 67
Club sur Pc ouvre ses portes à toutes personnes. Contacter Eric, au (16) 88 00 65 88.

Département 70
Cherche contacts sérieux sur Pc 3", pour échange sympas et sympas. Contacter Martin Stéphane, 13 rue du clos cornielliers, 70400 Tauey.

Département 75
Ech. news Pc : jx, utils. Cherche contact sur toute la France. Contacter Michel, le soir, au (1) 47 76 14 31.

Département 77
Cherche contacts sur Pc , possede : Dune, Pc Globe, Inca, Obitus, Monkey 2... Contacter Nicolas, après 17h en semaine, au (1) 64 05 55 31.

Département 83
Cherche club Pc et contact. Contacter Patrice Bremond, 46 Bd capitaine Audibert, 83136 Garfoult.

Vente

Département 4
Vds. jx Pc originaux : 200 Frs (Alone in the Dark, Kings Quest 4...). Contacter Alain, après 17h, au (16) 92 81 29 73.

Département 12
Vds. Commanche, Alone in the Dark vf, K Quest 5 et 6 vf.... Contacter J Charles avant 19h, au (16) 65 68 21 98.

Département 16
Vds. Pc 386SX25, DD 40 Mo, souris, jx, garantie 5 mois : 5000 Frs. Téléphoner aoprès 18h, au (16) 45 74 07 07.

Département 22
Vds. Amstrad Pc 1512, CGA couleur + Nbrx logiciels + jx : 2750 Frs. Contacter Julien, au (16) 92 29 10 86.

Département 30
Vds. jx sur Pc en 5" entre 60 et 100 Frs (Panza, B Brothers...). Contacter Fabrice, au (16) 66 75 16 23 HR.

Département 31
Vds sur Pc : WC2, MH3, Dune, Monkey2... tous originaux : entre 150 et 200 Frs. Téléphoner au (16) 61 30 37 30.

Département 31
Vds. Commodore Pc 10 + 1 joystick + 1 souris + 3 jx + écran couleur : 4500 Frs. Contacter Johann, au (16) 61 81 59 32.

Département 31
Vds. Commodore Pc 10 + 1 joystick + 1 souris + 3 jx + écran couleur : 4500 Frs. CONtacter Johann, au (16) 61 81 59 32.

Département 34
Vds. jx pour Pc : Silent Service 2, Pirate Sirius, Bloodwych : 150 Frs pce. Contacter Matthieu, après 18h, au (16) 67 47 67 73.

Département 34
Vds. Pc 486DX33, avec Sound Blaster Pro version 2 + Kit Midi, DD 210 Mo, SVGA, 2 lecteur + Nbrx logiciels (jx, utils...) : 13 500 Frs. Contacter Georges, au (16) 67 70 30 80.

Département 37
Vds.Vds. jx Pc 3" : Eyes of Beholder 2, Aces of Pacific, Leisure Larry V, Campaign, Ultima : de 150 à 200 Frs. Téléphoner au (16) 45 47 94 78.

Département 41
Vds. logiciels Pc à bas prix. Contacter Pinon Fabien, 9 rue du Doc Lesveur, 41000 Blois.

Département 44
Vds. Pc Amstrad 2086, DD 32 Mo, VGA, lecteur 3", logiciels + Nbrx jx + utils + antivirus + souris + joystick : 5000 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 40 46 14 78.

Département 45
Vds. Pc 386DX20, SVGA 1024, 8 Mo Ram, DD 43 Mo, lecteur 3 et 5", Nbrx logiociels et jx : 7000 FRs. Téléphoner après 18h, ou week end, au (16) 38 80 11 94.

Département 45
Vds. Profex 386 DX 20 SVGA 4 Mo, 2 HD 43 Mo + 1 joy + Prolog + jx : 6000 Frs, 30 jx MD : 150 Frs. Téléphoner le week end, au (16) 38 80 11 94.

Département 62
Vds. pour Pc 3" : Aces of the Pacific, D Day : 200 Frs pce. Ach. silent Service 3, Batle Isle. Contacter Patrick, vers 20h, au (16) 21 51 43 16.

Département 67
Vds. originaux 3" : Inca, F117, WC2, Monkey Island, Lure of Tempress, Epic : 150 Frs pce, ou 700 Frs le tout. Contacter Yannick, après 18h, au (16) 88 60 31 70.

Département 67
Vds. Pc 386-20 IPC, DD 120 Mo + DD 80 Mo, 8 Mo Ram, lecteur 3 et 5", SVGA, Windows 3.1, Exel, Word + jx : 11000 Frs à saisir. Téléphoner au (16) 88 71 34 45.

Département 75
Vds. jx Pc : Balance of Power, Midwinter 2, Pacific Island, F16, Eternam de 100 à 150 Frs pce. Contacter David, sur Paris et sa région, au (1) 45 77 63 39.

Département 75
Vds. Pc 286 Bull35F, DD 40 Mo, 1 lecteur 3", écran mono : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 43 70 85 26.

Département 75
Vds. originaux sur Pc : Amiga, Commanche, Laura Bow 2 vf, Alone in the Dark, Transarctica, Age, prix à débattre. Contacter Joe, de 19 à 20h, au (1) 45 77 71 66.

Département 77
Vds. news sur Pc (S Fighter2, MM4, Alone in the Dark...) et lecteur Atari : 350 Frs, Sous Blaster V2.0 : 800 Frs. Contacter Jerome, au (16) 60 04 39 60.

Département 78
Vds. sur Pc 3" : VW, EOB 1 et 2, Commander, Rex... de -30% à -50%. Contacter Alexandre, le week end, au (1) 34 51 80 73.

Département 78
Vds. jx sur Pc en grande quantites, entre 100 et 200 Frs, carter Adlib + doc : 350 Frs. Contacter J Gabriel Schoenhenz, au (16) 30 90 86 20.

Département 78
Vds. Pc 1640 DD 30 Mo, écran couleur + souris + jx et utils : 2500 Frs. Contacter Mr Lorryen, en semaine de 10 à 17h30, au (1) 49 06 45 72.

Département 78
Vds. Pc 386, ss garantie + moniteur VGA coul + 640 Ko Ram + lecteur 3 et 5 " + DD 30 Mo + souris + Sound Master + Nbrx jx (Dune, Lemmings) + utils : 3200 Frs. Téléphoner au (16) 30 55 21 18.

Département 80
Vds. jx Pc : World Of Trolls, Microprose GP, Alone in the Dark. Contacter Hassan, au (16) 22 92 72 90.

Département 91
Vds. jx pc : Falcon 3.0 : 300 Frs, W Commander 1 + Secret Mission 1 et 2 : 200 Frs, B Brothers : 100 Frs. Téléphoner au (16) 69 28 28 74.

Département 92
Vds. originaux ou echange : K Quest 5 et 6, A World. Contacter Christophe, au (1) 45 36 03 89.

Département 93
Vds. Pc 286 20 Mhz, 1 Mo, DD 65 Mo, carte VGA 256 Ko, 1 lecteur 3", clavier et sans moniteur : 2000 Frs. Contacter Marc, au (1) 48 59 67 93.

Département 94
Vds. Pc 386DX40, 128 Ko cache, 4 Mo Ram, DD 120 Mo, 2 lecteur 3 et 5", carte SVGA 1 Mo et moniteur 1024/768, carte son : 8500 Frs. Téléphoner au (1) 48 93 90 33.

Département 94
Vds. carte 286 12 Mhz : 480 Frs, carte VGA 512 Ko : 260 Frs, moniteur et carte NB Hercule : 300 Frs, Another World : 150 Frs, Eternam : 150 Frs. Contacter Mr Valeri, au (1) 48 52 91 05.

Département 94
Vds. Tandon 386SX20 VGA couleur, 2 Mo Ram, DD 40 Mo, Adlib Sound, souris, Windows 3.1, sous garantie : 5000 Frs. Téléphoner au (1) 48 52 24 86.

Département 94
Vds. jx originaux Pc : Dragon Lair 3 : 200 Frs, Compil Action : 150 Frs, Titan : 100 Frs, Archipelagos : 70 Frs et pour Amiga : Killing Coul : 100 Frs. Contacter Pascal, au (1) 45 76 51 42.

Département 95
Vds. ou Ech. jx sur Pc 3" : Alone in the Dark, Commanche, Street Fighter 2, , king Quest 6, Indy 4, entre 150 et 250 Frs pce.. Contacter Nicolas, a partir de 17h, au (16) 30 35 45 16.

Sega

Achat

Département 69
Ach. Bulls vs Lakers sur MD entre 350 et 400 Frs. Contacter Antony au (16) 78 88 39 95.

Contact

Département 89
Ech. sur GG : Tazmania contre S of Rage, Lemmings, Terminator..., ou vendu : 200 Frs. Contacter Brice, au (16) 86 43 12 54.

Vente

Département 10
Vds. MD + joy + Sonic, Altered Beast : 700 Frs, échange sur S Nes Mario Kart et Tortues 4, contre Super Star War, Bipbip. Téléphoner au (16) 25 39 95 24.

Département 27
Vds. MD + 5 jx (Jordan vs Bird, G Axe2, TF3...) + 1 manette : 1700 Frs. Contacter Tristan, au (16) 32 51 05 66.

Département 30
Vds. 9 jx MD de 300 à 350 Frs pce, ou 2500 Frs le tout. Téléphoner au (16) 66 57 26 82.

Département 53
Vds. GG + Mickey, Donald + adaptateur Master/Gear : 1200 Frs. Contacter Gilles, au (43 90 64 33.

Département 59
Vds. 4 jx MD : 500 Frs (Sonic, Out Run, JB Douglas Boxing, J Madden. Contacter Sam, après 18h, au (16) 27 33 05 64.

Département 59
Vds. GG + adaptateur secteur + etui transport + adaptateur MS + Sonic, Mickey, WB, Columns, valeur 2500 Frs, vendu : 1990 Frs. Contacter Pierre, après 17h30, au (16) 20 85 76 92.

Département 62
Vds. MD Fra + pads : 500 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 21 84 05 34 HR.

Département 62
Vds. 6 jx MS : 770 Frs. Téléphoner entre 18 et 19h, au (16) 21 93 21 52.

Département 67
Vds. MS2 + 2 jx + 1 manette : 550 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 88 69 58 85.

Département 67
Vds. 5 jx MD et S Nes à 200 Frs, et recherche news à 300 Frs maxi. Contacter Daniel, au (16) 88 29 64 97.

Département 69
Vds. sur MD : Toejam, Valis3, T Force 3, A Beast, entre 200 et 250 Frs pce. Contacter Loic, au (16) 78 25 21 22.

Département 75
Vds. MD + 2 jx + 2 manettes + adaptateur Jap, ou US : 900 Frs. Contacter Frederic Husset, 122 rue St Dominique, 75007 Paris.

Département 75
Vds. MD + 2 pads + 8 jx (Sonic, Donald, S of Rage...) : 2300 Frs. Téléphoner au (1) 42 64 57 52.

Département 75
Vds. GG + 3 jx + transfo : 990 Frs, jx MS, GB, Nec à bas prix, GB + 2 jx + transfo : 450 Frs, Pc 1512 CGA : 2500 Frs, ST : 1000 Frs. Téléphoner au (1) 43 31 89 65.

Département 75
Vds. tout ce qui existe de la marque Sega : console, jx, pads. Contacter Mickael, a partir de 20h30, au (1) 42 39 27 53.

Département 75
Vds. jx MD de 100 à 200 Frs (Sonic, SMGP 2, F22, TF3, El Viento...). Téléphoner au (1) 40 55 04 60.

Département 75
Vds. MD Fra + 19 jx (T2, Senna GP, Desert Stricke...) + 2 manettes : 3500 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 41 23 33.

Département 75
Vds. GG + 5 jx (Colums, Mickey, Donald, Shinobi...) + transfo sous garantie : 1200 Frs. Contacter Antoine, au (1) 42 88 68 29.

Département 75
Vds. GG + Donald + Colomns : 600 Frs. Contacter Thomas, après 18h, au (1) 45 72 17 00.

Département 76
Vds. MS + 11 jx + 1 manette : 800 Frs. Téléphoner au (16) 35 61 28 06.

Département 77
Vds. MD Fra + 1 pad + adaptateur Jap + 6 jx + revues : 1500 Frs. Contacter Olivier Sonneville, 145 rue garnde, 77300 Fontainebleau, ou au (16) 60 72 03 39.

Département 78
Vds. MD + adaptateur Jap + 10 : 2500 Frs, Nec + 9 jx + pad : 2000 Frs, 3 jx Nes : 150 Frs pce, ou contre Neo Geo, ou cartouche. Contacter Sylavain, après 18h, au (1) 39 13 57 11.

Département 78
Vds. MS 2 + 11 jx (Sonic, Mickey...), valeur : 2100 Frs, cede : 1800 Frs, vente de jx séparés possible entre 120 et 300 Frs. Contacter Christophe, au (1) 30 99 43 32.

Département 78
Vds. jx MS : Shinobi : 250 Frs, Moonwalker : 300 Frs, jx GG : WBoy 3 : 200 Frs, S of Rage : 200 Frs. Contacter Franck, au (1) 39 13 58 28.

Département 91
Vds. MS + pistolet + 2 manettes + 2 jx inclus + Phantasy Star : 500 Frs à débattre, 5 jx MS : 650 Frs, ou séparement. Téléphoner après 18h, au (1) 69 84 74 10.

Département 92
Vds. MD Jap + 10 jx (Dick Tracy, Lakers vs Bulls, Quackshot...) + manettes : 2000 Frs. Contacter Sébastien, après 18h, au (1) 42 37 60 46.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Section Micro
Claude Lucas
Co-Rédacteur en chef adjoint
Pour l'étranger
Derek Dela Fuente
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination technique
Danbiss

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex, Seb
Traduction : Sébastien Hamon, Sylvain DEMANET
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon)
JEUX CRACK
Danboss

Consoles News
AHL & DESTROY

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Nathalie.
Pixel Press Studio

Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Marc Andersen
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Sysanim
Poste à pourvoir



Photogravure
RPM
PPO
INTEGRAAL
SLJ
PCS
ASIMBA
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.

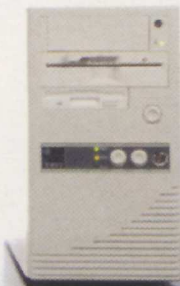
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration de couverture
SHADOW OF THE COMET

VENTE PAR CORRESPONDANCE

7 JOURS D'ESSAI GRATUIT*

100% COMPATIBLE IBM

LIVRAISON RAPIDE



Tous nos systèmes sont soumis à un contrôle qualité extrêmement rigoureux suivant un cahier de charge bien défini, pour répondre à une entière compatibilité d'exploitation des logiciels professionnels et de jeux destinés à fonctionner sur PC.
Nous intégrons en particulier des cartes mères 486 conçues pour recevoir les microprocesseurs et oscillateurs de différentes catégories, ce qui vous garantit un équipement prévu pour évoluer avec les innovations futures.
De plus, vous bénéficiez d'une assistance téléphonique gratuite, sans limitation dans le temps pour toute interrogation d'ordre technique.

PANY CONSTRUCTEUR GAME

BON DE COMMANDE RAPIDE

CONFIGURATION 486/386DX(32Bits)/SX(16Bits) comprend :

- Cartes Mères 486 : évolutives du 486SX-25MHz au 486DX2-66MHz par simple changement de Microprocesseur et de l' oscillateur
- Moniteur : SVGA Couleur 14" 1024x768, 800x600, 640x480 entrelacé
- Carte Vidéo : Trident S-VGA 512Ko, avec Driver pour Windows 3.1
- Disque Dur Interne : Western-Digital, IBM ou CONNER format 3"1/2
- Carte contrôleur IDE : peut contrôler 2 Lecteurs et 2 Disques Dur
- Connecteurs Externes : 2 Prises série, 1 Prise // et 1 Prise Joystick
- Lecteur de Disquettes : format 3"1/2 en Haute densité, 1.44 Mo
- Boîtier : Minitour 200W, 4 emplacements dont 2 x 5"1/4 et 2 x 3"1/2
- Cavier : 102 Touches FR ✻ Souris : 400DPI 100% Compatible Microsoft

Le Défi 5990TTC

386SX-25MHz + DD 85Mo 15ms + 2Mo RAM + Lecteur 3"1/2 HD + Carte Vidéo 512Ko + Ecran SVGA 14" + IDE + Clavier + Souris + Boîtier + 1 Jeu LEGACY ou GRAND PRIX



Prix TTC	PANY 4501D 486DX2-50MHz, 2Mo RAM	PANY 4301D 486DX-33MHz, 2Mo RAM	PANY 4300S 486SX-33MHz, 2Mo RAM	PANY 4200S 486SX-25MHz, 2Mo RAM	PANY 3300D 386DX-33MHz, 2Mo
DD 40Mo	☐ 9200F	☐ 8300F	☐ 7700F	☐ 7100F	☐ 6400F
DD 85Mo	☐ 9400F	☐ 8500F	☐ 7900F	☐ 7300F	☐ 6600F
DD 125Mo	☐ 10300F	☐ 9400F	☐ 8800F	☐ 8200F	☐ 7500F
DD 200Mo	☐ 11300F	☐ 10400F	☐ 9800F	☐ 9200F	☐ 8500F

Options en TTC

Options en TTC		Qté	TOTAL
SIMM 1Mo (70ns) x 3	300F		
Clavier Keytronic 102T FR (Made in USA)	600F		
Carte Orchid Prodesigner IIs 1Mo	900F		
Carte Orchid Fahrenheit 1280° 1Mo	1700F		
Carte SOUND-BLASTER PRO IIs	1600F		
Carte VIDEO-BLASTER	2650F		
CD ROM PHILIPS CM205	3200F		
Dos 5.0 + Windows 3.1 vf	1200F		
Extension pour Trident S-VGA à 1Mo	250F		
Carte Vidéo S3 32000 Couleurs	900F		
Joystick	250F		
Lecteur 5"1/4 1.2Mo Haute Densité	400F		
Mémoire Cache ext à 256Ko (486)	400F		
Moniteur PHILIPS SVGA 14" entrelacé	600F		
Moniteur PHILIPS SVGA 14" n.e. Stéréo	1400F		
Moniteur PHILIPS SVGA 15" n.e. Stéréo	4200F		
Moniteur SAMPO 15" AlphaScan n.e	1800F		
Moniteur SONY 14" 1420E Trinitron	1900F		
Moniteur SONY 14" 1404S Trinitron	2600F		
Moniteur SONY 17" 1704S Trinitron	8500F		
Moniteur EIZO 15" F340i-Z n.e	3700F		
Moniteur EIZO 17" F550i-M n.e	6900F		
Imprimante CANON BJ10ex (noir)	2300F		
Imprimante CANON BJ20e	3500F		
Imprimante CANON BJ200	3900F		
Imprimante CANON BJ300	4100F		
Imprimante CANON BJ330	4700F		

DESIGNATIONS	Total TTC
Frais d'envoi par machine 300F	
Total à payer en TTC	

Nom/Prénom ____________

N° ______ Rue ____________

____________ CP ______

Ville ____________ Tel : ______

Je règle ma commande le / / 1993 par :

chèque (ci-joint) à l'ordre de B.M. Conseil

CB ☐☐☐☐ Date fin /9

Signature (Obligatoire)

Signature des parents pour les jeunes de moins de 18 ans

✻L'essai gratuit est valable pour une période de 7 jours à compter de la date de facturation, par retour du matériel dans son emballage d'origine. Les frais de port (aller-retour) sont à la charge du client. L'essai gratuit n'est valable que pour nos systèmes.
Les produits sont limités dans le temps et dépendent du stock disponible. Toutes les caractéristiques et prix sont indicatifs et modifiables sans préavis. Nos systèmes sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre, retour à l' atelier. Les pièces défectueuses sont en échange standard (sauf moniteur en réparation)

GA-0293

Envoyez votre commande à : Minitel FAX n° 42.09.41.19
B.M. Conseil 72 RUE PHILIPPE DE GIRARD 75018 PARIS (FRANCE)
✆ 1-42.05.38.45